50
ANNO 6
NUMERO 50
MARZO 1996
LIRE 6000

XENIA EDIZIONI

164 PAGINE

CONSOLE MANIA

Spedizione in abbonamento postale 50% - MILANO

ALIEN TRILOGY

Nello spazio NESSUNO può sentire URLARE il tuo PS-X

TOSHINDEN 2
Takara e PlayStation: sempre più in alto

TOY STORY
Il nuovo film d'animazione su MD

SAMURAI SHODOWN III
Le personalità del Neo Geo CD

TOTAL NBA 96
per PlayStation

MYSTARIA
L'erede di Shining Force su Saturn

I TITOLI DEL MESE
Actua Soccer • Real Monsters
Dero N Dero Dero • Descent • World Series Baseball
Horned Owl • Doom Troopers • Johnny Bazookatone
90 Minutes European Prime Goal • Zero Divide

THE TOP GAMES

NO PIRACY

ESTOTE PARATI

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

SEGA MEGA DRIVE

AAH REAL MONSTER	99900	(E)
ADDAMS FAMILY 3 (VALUES)	149900	(E)
AERO THE ACROBAT	59900	(E)
AERO THE ACROBAT 2	79000	(E)
ALADDIN	99900	(E)
ALIEN SOLDIER	99900	(E)
ANIMANIACS	95000	(E)
ART OF FIGHTING	89900	(E)
ASTERIX	65000	(E)
ASTERIX THE POWER OF THE GODS	119000	(E)
ATTACK CHOPPER	59900	(E)
BASS MASTER CLASSIC	119900	(U)
BATMAN & ROBIN	119000	(E)
BATMAN FOREVER	109000	(E)
BATMAN RETURNS	69900	(E)
BERENSTEIN BEARS	49900	(U)
BLADES OF VENGEANCE	49900	(E)
BLOODSHOT	69900	(E)
BOOGERMAN	79900	(E)
BRETT HULL HOCKEY 1995	119000	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	49900	(E)
BUBBA'N'STIX	109000	(E)
CANNON FODDER	49900	(E)
CAPITAN AMERICA	59000	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	49900	(E)
CHAOS ENGINE	69900	(E)
CLAY FIGHTER	59900	(E)
COACH COLLEGE BASKETBALL	119000	(E)
COLLEGE FOOTBALL USA 96	129000	(E)
COMIX ZONE	119900	(E)
COOL SPOT 2 :SPOT GOES TO HOLLYWOOD	129900	(E)
CORPORATION	49000	(E)
COSMIC SPACEHEAD	59000	(E)
CRUSADER	139000	(U)
DAFFY DUCK	109900	(E)
DEMOLITION MAN	109000	(E)
DESERT DEMOLITION - ROAD RUNNER	119900	(E)
DESERT STRIKE	59900	(E)
DINO DINI'S SOCCER	69900	(E)
DJ BOY	39000	(E)
DONALD IN MAUI MALLARD - 2 -	119900	(E)
DR ROBOTNIK MACHINE	99900	(E)
DRAGON	59900	(E)
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	79900	(E)
DYNAMITE HEADDY	59900	(E)
EARTH WORM JIM	119000	(E)
EARTH WORM JIM 2	139900	(E)
ECCO THE DOLPHIN 2	59900	(E)
ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT 95	119000	(U)
ESPN SUNDAY NIGHT FOOTBALL 95	89900	(U)
ESWAT	59900	(E)
ETERNAL CHAMPIONS	69000	(E)
EXO SQUAD	119900	(U)
FATAL FURY 2	69900	(J)
FEVER PITCH	69900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 95	69900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96	109900	(E)
FLASHBACK	119900	(E)
FLINK	99900	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	89900	(E)
FOREMAN FOR REAL	129000	(E)
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT.	109900	(E)
FRANKENSTEIN - VECCHIA VERSIONE -	69000	(U)
GARFIELD - CAUGHT IN THE ACT -	99900	(E)
GENERATION LOST	59900	(E)
GHOUL PATROL	59900	(E)
GOOFY'S HYSTERICAL HISTORY TOUR	59900	(U)
GRAND SLAM TENNIS	49000	(E)
HARDBALL 94	49900	(E)
I PUFFI	89900	(E)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	59900	(E)
INTERNATIONAL RUGBY	49900	(E)
ISHIDO	29900	(E)
IZZY'S QUEST	119900	(E)
JEWEL MASTER	39900	(E)
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	89900	(E)
JOHN MADDEN 95	79900	(E)
JOHN MADDEN 96	119900	(E)
JUDGE DREDD	129000	(E)
JUNGLE BOOK	59900	(E)
JURASSIC PARK 2	69900	(E)
JUSTICE LEAGUE	89900	(E)
KAWASAKI SUPERBIKE	109000	(E)
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	49900	(E)
LEMMINGS II - THE TRIBES -	59900	(E)
LETHAL ENFORCERS + GUN + ADATT.	99900	(E)
LETHAL ENFORCERS 2	109000	(E)
LIGHT CRUSADER	139900	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119000	(E)
MARSUPILAMI	119000	(E)
MEGA BOMBERMAN	79900	(E)
MEGA MAN - THE WILY WARS -	129900	(E)
MEGA SWIV	59900	(E)
MEGADRIVE JOYPAD 6 TASTI	29900	(E)
MEGADRIVE JOYSTICK ARCADE POWER	89900	(E)
MEGAGAMES 1	49900	(E)
MEGAGAMES 2	49900	(E)
MEGAGAMES 3	49900	(E)
MEGALOMANIA	59900	(E)
MICKEY MANIA	59900	(E)
MICROMACHINES TURBO TOURNAMENT 96	109000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	89000	(U)
MORTAL KOMBAT 3	119000	(E)
MR NUTZ	59900	(E)
MRS PACMAN	69900	(E)
NBA ACTION 95	129000	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	99900	(E)
NBA LIVE 95	79900	(E)
NBA LIVE 96	119900	(E)
NCAA ROAD TO THE FINAL FOUR 2	TEL	
NFL QUARTERBACK CLUB 96	99900	(E)
NHL HOCKEY 96	119000	(E)
NORMY'S BEACH BABE	89000	(E)
OTTIFANT	49000	(E)
PAC PANIC	59900	(E)
PAGEMASTER	69900	(E)
PAPERBOY 2	49000	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS 96	89900	(E)
PGA TOUR GOLF 3	89900	(E)
PGA TOUR GOLF 96	119900	(E)
PHANTASY STAR IV	165000	(U)
PHANTOM 2040	79900	(E)
PIRATES OF DARK WATER	59900	(E)
PITFALL	79900	(E)
POWER RANGERS	99900	(E)
POWER RANGERS 2 - THE MOVIE	109900	(E)
POWERDRIVE	69000	(E)
PREMIER MANAGER	109900	(E)
PRIMAL RAGE	129900	(E)
PRINCE OF PERSIA	69000	(E)
PROBOTECTOR	39900	(E)
PSYCHO PINBALL	89000	(E)
PUGGSY	49000	(E)
PUTTY SQUAD	129900	(E)
RADICAL REX	109000	(E)
RED ZONE	119000	(E)
REVOLUTION X	TEL	
RISE OF THE ROBOTS	49900	(E)
RISTAR	99000	(E)
ROAD RASH 3	79000	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	69900	(E)
ROCK & ROLL RACING	49900	(E)
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	49000	(E)
RUGBY WORLD CUP 95	69900	(E)
RYAN GIGGS CHAMPIONS	79900	(E)
SAMURAI SHODOWN	129900	(E)
SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS	59900	(E)
SCOOBY-DOO	119000	(U)
SEPARATION ANXIETY-VENOM SPIDERMAN	119000	(E)
SHAQ-FU	49900	(E)
SHINING FORCE II	125000	(E)
SHINOBI III	89900	(E)
SKELETON KREW	99900	(E)
SKITCHIN	99900	(E)
SOLEIL - RAGNACENTY -	119900	(E)
SONIC 2	39900	(E)
SONIC 3	95000	(E)
SONIC 4 - SONIC & KNUCKLES -	79900	(E)
SONIC COMPILATION	59900	(E)
SONIC SPINBALL	69900	(E)
SPACE HARRIER	49000	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	99900	(E)
SPEEDBALL 2	59900	(E)
SPEEDY GONZALES	119000	(E)
SPIROU	89900	(E)
SPORTS COMPILATION	109900	(E)
STAR TREK - DEEP SPACE 9	119000	(U)
STARGATE	59900	(E)
STREET OF RAGE 3	119900	(E)
STREET RACER	109900	(E)
STRIKER	109900	(E)
SUB TERRANIA	69900	(E)
SUPER SKIDMARKS	119900	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	119900	(E)
SYNDICATE	69900	(E)
TALMIT'S ADVENTURES	49900	(E)
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	79900	(E)
TECMO SUPER BOWL III	139000	(U)
TERMINATOR	49900	(E)
TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	49900	(E)
THE INCREDIBLE HULK	49900	(E)
THE LION KING	79900	(E)
THE LOST VIKINGS	89900	(E)
THE OOZE	79900	(E)
THE PUNISHER	59900	(E)
THE STORY OF THOR	139900	(E)
THE TICK	49900	(U)
THEME PARK	119000	(E)
TINY TOONS	79000	(E)
TINY TOONS 3 - ACME ALL STARS	79900	(E)
TOE JAM & ERALD II	109000	(E)
TOTAL FOOTBALL	99900	(E)
TOUGHMAN BOXING CONTEST	89900	(E)
TRUE LIES	69900	(E)
TURTLES - THE HYPERSTONE HEIST -	79900	(E)
TURTLES -TOURNAMENT FIGHTERS-	129000	(E)
TWO CRUDES DUDES	49900	(E)
URBAN STRIKE	79900	(E)
VECTOR MAN	109900	(E)
VIEW POINT	99900	(U)
VIRTUA RACING	99900	(E)
VR TROOPERS	109900	(E)
WARLOCK	69900	(E)
WAYNE GRETZKY HOCKEY ALL STAR	109000	(E)
WINTER OLYMPICS 94	49900	(E)
WINTER SUMMER CHALLENGE	49000	(E)
WIZ'N'LIZ	49000	(E)
WORLD CLASS SOCCER	39900	(E)
WORLD CUP USA 94	39900	(E)
WORLD OF ILLUSION (MICKEY & DONALD)	59900	(E)
WORLD SERIES BASEBALL	129000	(U)
WORMS	119000	(E)
WWF RAW	119000	(E)
WWF WRESTLING MANIA ARCADE	119900	(E)
X-MAN 2 - CLONE WARS	109900	(E)
XENON II	49900	(E)
YOGI BEAR	89900	(E)
YOUNG INDIANA JONES	97000	(U)
ZERO KAMIKAZE	89000	(E)
ZERO TOLLERANCE	89900	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	49000	(E)
ZOOP	79900	(E)

LEGENDA
(U): Usa
(J): Japan
(E): Europe

SEGA GAME GEAR

ARENA	79900
ASTERIX -SECRET MISSION- + T-SHIRT	69900
BATMAN & ROBIN	79900
BATMAN FOREVER	79000
BATMAN RETURNS	49900
BUST A MOVE	69900
DRAGON	59900
EARTH WORM JIM	79900
FATAL FURY SPECIAL	59900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96	79900
GARFIELD - CAUGHT IN THE ACT -	69900
JUDGE DREDD	79900
JUNGLE STRIKE	79900
KAWASAKI SUPERBIKE	89900
MICKEY MOUSE 2 - LAND OF ILLUSION	49900
MICKEY MOUSE 3 -LEGEND OF ILLUSION-	69900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	79900
MORTAL KOMBAT 2	79900
MORTAL KOMBAT 3	79900
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	59900
PHANTOM 2040	79000
POWER RANGERS 2 - THE MOVIE	69900
PRIMAL RAGE	79000
RISTAR	49900
SONIC 2 IN 1	79900
SONIC 3	59900
SONIC DRIFT 2	79900
SONIC LABYRINTH	69900
SONIC TRIPLE TROUBLE	49900
SPEEDY GONZALES	79900
STAR TREK - NEXT GENERATION -	79900
STARGATE	69900
STREET OF RAGE	39900
STRIKER	69900
SUPER MONACO GP	49900
SUPER STAR WARS -RETURN OF THE JEDI	79900
TAIL'S ADVENTURES	79000
TARZAN - LORD OF THE JUNGLE -	79900
VR TROOPERS	69900
WWF RAW	49900
X-MAN 2 - CLONE WARS	79900
ZOOP	79000

QUEEN MAGAZINE, la nuova rivista sul videogioco, per gli amici del CLUB !

Con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare il 10% sugli acquisti successivi ...

QUEEN CLUB, IL PIACERE DI DIVERTIRSI !

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

VASTO ASSORTIMENTO di titoli
anche per GameGear-32X-Saturn
GameBoy-Jaguar-NeoGeo CD-SONY PLAYSTATION

telefona subito (011) 3090202 (r.a.)

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

TUTTI I NOMI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

E' NATA QUEEN On Line
IL NUOVO SERVIZIO VENDITE PER INTERNET
SCOPRICI AL SITO
HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/
E RISPARMIERAI IL 10% SU OGNI ACQUISTO !

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

AAH REAL MONSTER	99.900	(E)
ACTRISER	59.900	(E)
ADDAMS FAMILY 3 (VALUES)	89.900	(E)
AERO THE ACROBAT 2	69.900	(E)
ASTERIX	89.900	(E)
BASS MASTER CLASSIC	139.000	(U)
BATMAN & ROBIN	159.000	(E)
BATMAN FOREVER	129.000	(E)
BATMAN RETURNS	99.000	(E)
BEST OF BEST CHAMPIONSHIP KARATE	59.900	(E)
BIG SKY TROOPER	129.000	(E)
BIKER & MICE FROM MARS	129.000	(E)
BLACK HAWK	59.900	(E)
BLUES BROTHERS	59.900	(E)
BOOGERMAN	139.900	(E)
BOXING LEGEND OF THE RING	69.900	(E)
BRAINES	59.900	(E)
BRETT HULL HOCKEY 1995	129.000	(U)
BUBSY 2	119.000	(U)
BUGS BUNNY 2 RABBIT RAMPAGE	79.900	(E)
CANNON FODDER	89.000	(E)
CAPITAN COMMANDO	69.900	(E)
CARRIER ACES	129.900	(E)
CASTLEVANIA 2 - VAMPIRES KISS -	149.900	(E)
CHAOS ENGINE	69.900	(E)
CHESSMASTER	59.900	(E)
CLAY FIGHTER 2	49.900	(E)
DEMOLITION MAN	139.000	(E)
DINO DINI'S SOCCER	59.900	(E)
DIRT RACER	109.000	(E)
DIRTY TRAX FX	129.900	(E)
DONKEY KONG COUNTRY	129.900	(E)
DONKEY KONG COUNTRY II	139.900	(E)
DOOM	159.900	(E)
DOUBLE DRAGON	69.900	(E)
DRAGON	69.900	(E)
EARTH BOUND	139.900	(U)
EARTH WORM JIM	119.000	(E)
EARTH WORM JIM 2	129.900	(E)
EQUINOX	59.900	(E)
F ZERO	69.900	(E)
FATAL FURY SPECIAL	159.000	(E)
FEVER PITCH	69.900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	79.900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96	129.000	(E)
FINAL FANTASY 3	159.000	(U)
FINAL FIGHT 3	129.900	(U)
FIREMAN	129.000	(E)
FLASHBACK	59.900	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	69.900	(E)
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT.	139.900	(E)
FRANK BIG HURT BASEBALL	149.900	(E)
FRANKENSTEIN - VECCHIA VERSIONE -	119.900	(U)
FRANTIC FLEA	119.900	(E)
GALACTIC PINBALL	89.900	(E)
GENGHIS KHAN 2	129.000	(U)
GHOUL PATROL	59.900	(E)
GOOFY TROOPS **PIPPO**	59.900	(E)
GREAT CIRCUS MISTERY	119.900	(E)
HAGANE	95.000	(E)
HEAD ON SOCCER	119.000	(U)
I PUFFI	119.900	(E)
ILLUSION OF GAIA	99.900	(E)
INDIANA JONES GREATEST ADVENTURE	69.900	(E)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	119.000	(E)
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	119.900	(E)
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	139.900	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	79.900	(E)
ITCHY & SCRATCHY	129.000	(E)
IZZY'S QUEST	129.900	(E)
JACK NIKLAUS GOLF	69.900	(E)
JELLY BOY	79.900	(E)
JOHN MADDEN 96	139.000	(E)
JUDGE DREDD	109.000	(E)
JUNGLE STRIKE	119.900	(E)
JUSTICE LEAGUE	139.900	(E)
KAWASAKI SUPERBIKE	129.900	(E)
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59.900	(E)
KILLER INSTINCT	129.900	(E)
KING ARTHUR	129.000	(U)
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	89.900	(E)
LEMMINGS	69.900	(E)
LEMMINGS II - THE TRIBES -	69.900	(E)
LOONEY TUNES BASKETBALL	149.000	(U)
MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER	109.900	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	49.900	(E)
MECHWARRIOR 3050	139.000	(U)
MEGA MAN 7	135.000	(U)
MEGA MAN X 2	129.900	(E)
MICHAEL JORDAN BASKET	49.900	(E)
MICKEY & MINNIE	TEL	
MICKEY MANIA	69.000	(E)
MICKEY'S MAGICAL QUEST	89.900	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	109.900	(E)
MORTAL KOMBAT	59.900	(E)
MORTAL KOMBAT 2	99.900	(E)
MORTAL KOMBAT 3	129.000	(E)
NBA BASKETBALL	79.900	(E)
NBA GIVE N'GO	149.900	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	99.900	(E)
NBA LIVE 95	139.900	(E)
NBA LIVE 96	129.900	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB 96	139.900	(E)
NHL HOCKEY 95	89.900	(E)
NHL HOCKEY 96	129.000	(E)
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	79.900	(E)
NINJA GAIDEN TRILOGY	139.000	(U)
NOSFERATU	149.000	(U)
OPERATION STARFISH	129.900	(E)
OPERATION THUNDERBOLT	139.000	(U)
OUT OF THIS WORLD	69.900	(U)
OUT TO LUNCH -PIERRE LE CHEF-	89.000	(E)
PAC IN TIME	69.900	(E)
PAGEMASTER	69.900	(E)
PARODIUS	69.000	(E)
PHANTOM 2040	129.000	(U)
PINBALL FANTASY	79.900	(E)
PINK GOES TO HOOLLYWOOD	59.900	(E)
POCKY & ROCKY 2	109.000	(E)
POP'N TWINBEE 2 - RAINBOW BELL ADV.	59.900	(E)
POWER RANGERS	119.900	(E)
POWER RANGERS - FIGHTING EDITION	139.000	(U)
POWERDRIVE	69.900	(E)
PRINCE OF PERSIA	69.900	(E)
PUTTY SQUAD	119.000	(E)
RED ALARM	89.900	(E)
REVOLUTION X	139.900	(E)
RISE OF THE ROBOTS	49.900	(E)
SAILOR MOON	79.900	(E)
SAMURAI SHODOWN	109.000	(U)
SECRET OF EVERMORE	159.000	(U)
SECRET OF MANA	99.900	(E)
SECRET OF THE STARS	135.000	(U)
SEPARATION ANXIETY-VENOM SPIDERMAN	139.900	(E)
SIDE POCKET - BILIARDO -	89.900	(E)
SIM CITY	49.900	(E)
SOCCER SHOTOUT	129.900	(E)
SONIC THE BLASTMAN 2	129.000	(J)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	129.000	(E)
SPEEDY GONZALES	119.000	(U)
SPIDERMAN & X-MEN	89.000	(E)
STAR TREK - DEEP SPACE 9	119.000	(U)
STAR TREK - STARFLEET ACADEMY -	89.900	(E)
STARGATE	109.000	(E)
STARWING	59.900	(E)
STERLING SHARP	139.000	(U)
STREET FIGHTER 2	89.900	(E)
STREET FIGHTER 2 TURBO	59.000	(E)
STREET HOCKEY 95	129.900	(U)
STREET RACER	89.900	(E)
STRIKER 2	79.900	(E)
SUPER BOMBERMAN 2	49.900	(E)
SUPER BOMBERMAN 3	119.900	(E)
SUPER CASTLEVANIA IV	59.900	(E)
SUPER DROPZONE	109.000	(E)
SUPER MARIO ALL STARS	79.900	(E)
SUPER MARIO KART	109.900	(E)
SUPER MARIO WORLD	69.900	(E)
SUPER METROID	59.900	(E)
SUPER METROID + ZELDA	129.000	(E)
SUPER PROBOTECTOR	69.900	(E)
SUPER PUNCH OUT	119.000	(E)
SUPER R-TYPE	59.900	(E)
SUPER RBI BASEBALL	119.900	(U)
SUPER STAR WARS	79.900	(E)
SUPER STAR WARS -EMPIRE STRIKE BACK	69.900	(E)
SUPER STAR WARS -RETURN OF THE JEDI	69.900	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	99.900	(E)
SUPER TURRICAN 2	119.900	(E)
SUPERNINTENDO JOYPAD 6 TASTI	29.900	(E)
SWAT KATS	119.000	(U)
SYNDICATE	49.900	(E)
TECMO SUPER BOWL III	139.000	(U)
TELEROBOXER	89.900	(E)
TETRIS & DR MARIO	109.000	(E)
TETRIS 2	89.900	(E)
THE INCREDIBLE HULK	49.900	(E)
THE MASK : THE ORIGIN	119.900	(E)
THE TICK	49.900	(U)
THEME PARK	109.000	(E)
TIN STAR	69.900	(U)
TIN TIN	129.900	(E)
TOTAL CARNAGE	59.900	(E)
TROY AIKMAN FOOTBALL	49.900	(E)
TRUE LIES	119.900	(E)
TURBO TOONS	89.000	(E)
ULTRAMAN	59.900	(E)
UNIRALLY	119.900	(E)
URBAN STRIKE	119.900	(E)
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	139.000	(E)
VORTEX	149.000	(U)
WARIO WOODS	89.900	(E)
WARLOCK	69.900	(E)
WATERWORLD	159.000	(E)
WEAPONLORD	119.900	(E)
WILD GUNS	129.000	(U)
WILD SNAKES	69.900	(U)
WING COMMANDER	59.900	(E)
WOLVERINE	69.900	(E)
WORLD MASTER GOLF	119.900	(E)
WORMS	159.900	(E)
WWF RAW	79.900	(E)
WWF WRESTLING MANIA ARCADE	139.900	(E)
YOGI BEAR	79.900	(E)
YOSHI'S ISLAND (S.MARIO WORLD 2)	139.900	(E)
YOUNG MERLIN	69.900	(E)
ZELDA 3 - A LINK TO THE PAST -	59.900	(E)
ZERO KAMIKAZE	149.000	(U)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	59.000	(E)
ZOOP	109.000	(U)

LEGENDA
(U): Usa
(J): Japan
(E): Europe

GAME BOY

ASTERIX & OBELIX	59.900
ASTEROID + MISSION COMMAND	59.900
BOMBERMAN	69.900
CENTIPEDE - MILLIPEDE	59.900
DEFENDER /JOUSTICE	59.900
DONKEY KONG LAND	69.900
EARTH WORM JIM	69.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96	69.900
GALAGA / GALAXIAN	59.900
JOHN MADDEN 96	59.900
KILLER INSTINCT	69.900
MEGA MAN 4	69.900
MICKEY MOUSE 5 - MAGIC WANDS -	69.000
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	69.900
MORTAL KOMBAT	35.000
MORTAL KOMBAT 2	59.900
MORTAL KOMBAT 3	69.900
MRS PACMAN	59.900
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	59.900
NBA LIVE 96	69.900
NFL QUARTERBACK CLUB 96	59.900
PAC PANIC	69.900
PINBALL MANIA	69.900
POWER RANGERS 2 - THE MOVIE	69.000
PRIMAL RAGE	69.900
RIDDICK BOWE BOXING	69.900
STAR TREK - BEYOND THE NEXUS -	69.900
STARGATE	49.900
STREET FIGHTER 2	69.000
SUPER BATTLETANK 2	69.900
SUPER MARIO LAND 1	39.900
SUPER STAR WARS -RETURN OF THE JEDI	59.900
TARZAN - LORD OF THE JUNGLE -	59.900
TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	49.900
TETRIS	39.900
TETRIS BLAST	69.900
TOP RANK TENNIS	59.900
WATERWORLD	69.900
WORLD HEROES 2 JET	69.900
WORMS	89.900
WWF RAW	49.900
ZELDA 3 - A LINK TO THE PAST -	49.900
ZOOP	69.000

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)
FAX 011-31.13.555
POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO
INTERNET E-MAIL QUEEN@FILEITA.IT
QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158
SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedi al sabato

cognome e nome
indirizzo e numero civico
C.A.P. città e provincia
prefisso e telefono
firma (di un genitore se minorenne)
CO
I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

titolo programma	sistema	prezzo
☐		
☐ SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE		L. 12.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 19.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 29.000

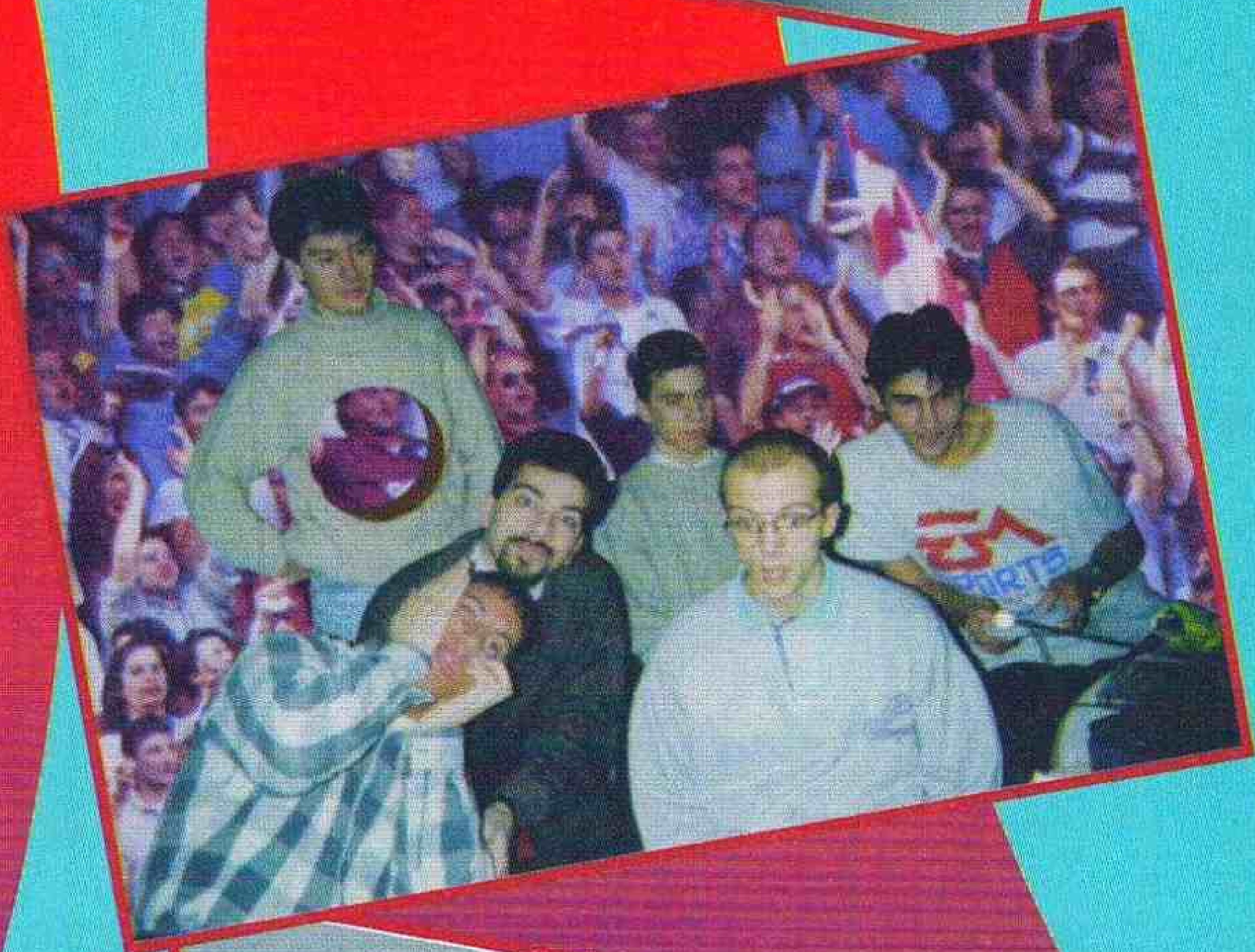
☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

IN QUESTO NUMERO

ANTEPRIMANIA NEWS	8
CONSOLEMANIA GRAFFITI	20
MADE IN JAPAN	28
RECENSIONI	39
PREVIEW	124
ROGUE & ROLE	129
MAGIA!	130
AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO	133
QUESTIONARIO	135
FACCE... RIDE	137
CONSOLIAMOCI	139
CONTROL YOUR CONSOLE	141
CYC SPECIALE JUDGE DREDD	142
CYC SPECIALE VIRTUA FIGHTER 2	148
BOVAS' HARD CAFE'	152



GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background • Il fondale di ogni gioco.

Blastare • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage • E' sinonimo di "livello".

Tie-in • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Carducci, 31 - 20123 Milano • Direttore Responsabile: Roberto Ferri • Capo Redattore: Alessandro Rossetto • Assistente alla Redazione: Marco Auletta • Redattori: Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Andrea Fattori, Andrea Orchesi, Christian Antonini, Davide Corrado, Emanuele Fiorillo, Giancarlo Albertinazzi, Giancarlo Calzetta, Marco Auletta, Massimo Reynaud, Mirko Marangon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, Ulrike Saltuari. • Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri • Grafica: Celasco Claudio • Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 87.85.11 - Fax (02) 87.85.67 •

MARZO PAZZERELLO...

Mentre stiamo terminando la stesura di questo numero di ConsoleMania qui è carnevale, per cui in tema sono le foto dell'editoriale di questo mese, che hanno dato modo al buon MA, per nostra fortuna, di sfogare parte del proprio istinto creativo; per cui avete una Roberta in versione cugino It (rivista e corretta), il sottoscritto assieme al Raffo in una macrocefalica e nipponicamente super deformata composizione (floreale?), una foto di gruppo redazionale (e non - quelli dietro sono tutti lettori) con tanto di effetti speciali (le facce di MA, JH e Raffo sono proprio spettacolari - per non parlare della fame di Stefano Silvestri: avete visto che buco ha nello stomaco?) e, infine, una foto che ritrae il bambino grasso per eccellenza (TMB) nella sua vera natura di alieno con un pessimo senso cromatico e me in quella che è l'immagine che a volte più si avvicina alla mia vera natura: quella del Joker, eterno e letale giocherellone...

Console - cosa sono? Non ne voglio più sapere, voglio girare il mondo per giocare a pallone (a quando un viaggio a Los Angeles, Chicago o Miami per una bella partitella a basket? Se questo quesito fa sorgere in voi domande dense di un'impenetrabile e insondabile pesantezza filosofica leggetevi il mini-resoconto del viaggio a Liverpool...), voglio ballare per vivere, voglio vivere per ballare, voglio imparare a controllare il mio Ch'i, voglio finire questo editoriale, voglio andare a casa a dormire il primo sonno tranquillo da una settimana a questa parte.

A parte gli scherzi, i desideri insoddisfatti e impossibili da soddisfare (tipo finire l'editoriale), i festeggiamenti carnevaleschi e le risse redazionali (Mao e VF sanno cosa sia in grado di farmi una chiusura, rispettivamente fisicamente e a livello nervoso), questo numero di ConsoleMania vede sempre pochi titoli per i sedici bit (nostro malgrado: non continuate a chiedercene, stiamo lavorando per voi) e molti per tutto il resto del mondo - eccezionali Alien Trilogy e Total NBA, belli Samurai Shodown III, Zero Divide e Mystaria, carini quasi tutti gli altri.

Se volete saperne di più leggetevelo, sono stanco, affamato (dovevo andare a mangiare una bistecca da Ulli, ma temo che dovrò accontentarmi di un crostino a casa mia) e sto per perdere l'ultimo autobus...

Buona lettura e buona primavera.

Alex Rossetto

INDICE RECENSIONI

3DO

87 DRAGON LORE

MEGA DRIVE

114 TOY STORY

NEO GEO CD

105 SAMURAI SHODOWN III

PLAYSTATION

40 ACTUA SOCCER
49 ALIEN TRILOGY
127 CRITICOM - PREVIEW
59 DESCENT
67 HORNED OWL
75 JOHNNY BAZOOKATONE
83 MYST
84 NAMCO MUSEUM VOL. 1
90 STREET FIGHTER ALPHA
100 TOSHINDEN 2
110 TOTAL NBA 96
120 ZERO DIVIDE

SATURN

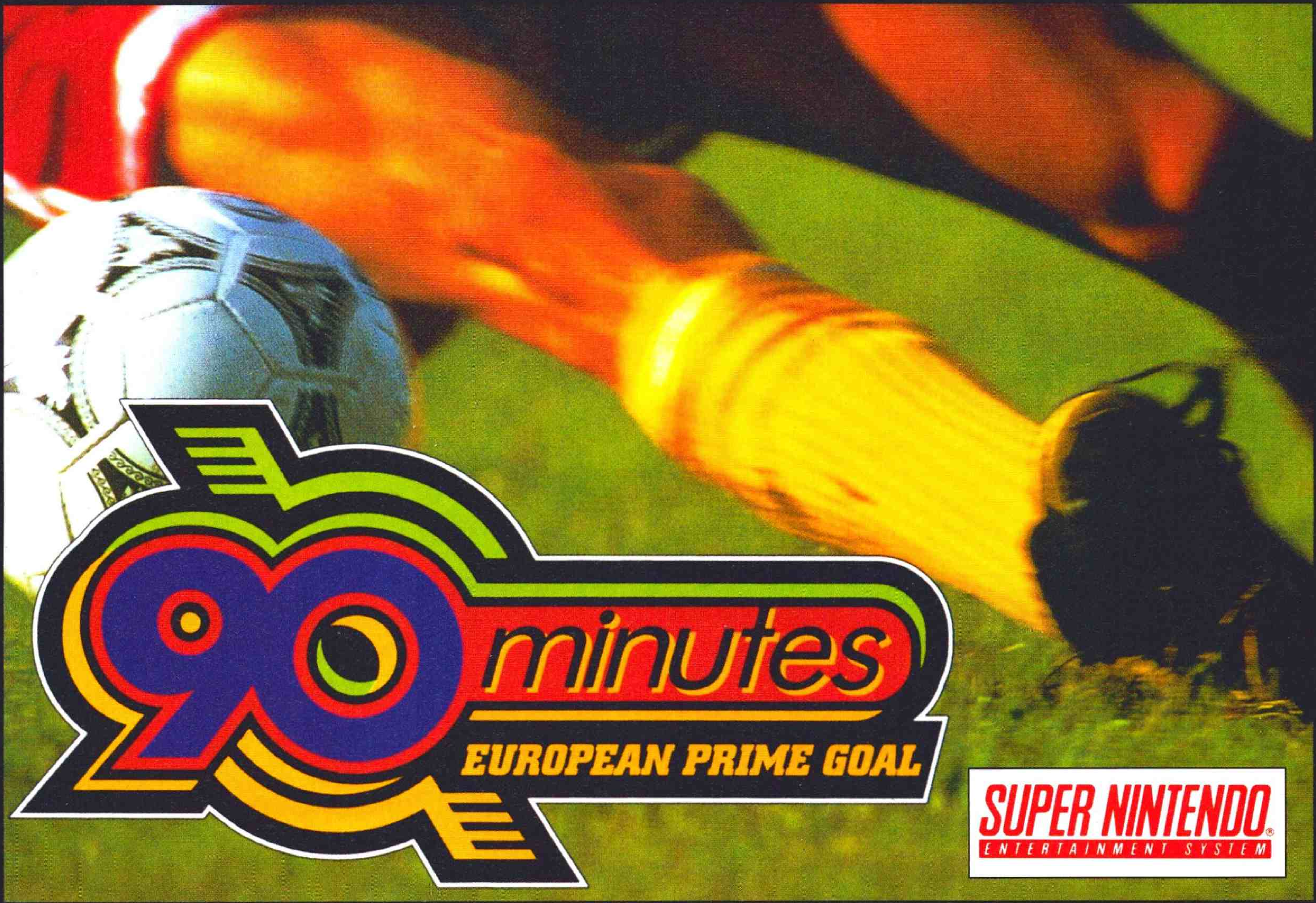
54 DERO N DERO DERO
95 MYSTARIA
124 VALORA VALLEY GOLF - PREVIEW
62 WORLD SERIES BASEBALL

SUPER NINTENDO

79 90 MINUTES EUROPEAN PRIME GOAL
71 DOOM TROOPERS
42 REAL MONSTERS

Fotolito: Litomilano • Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) • Spedizione in abbonamento postale 50% Milano • Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77 • Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano • Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% •Abbonamento a 11 numeri Lit. 55.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

Non aspettare la DOMENICA
Da oggi TUTTI I GIORNI
è CAMPIONATO



GIOCA GLI INCONTRI DI COPPA, OPPURE SFIDA I TUOI AMICI IN TORNEO CON LE 14 TRA LE PIÙ FAMOSE SQUADRE EUROPEE DI CALCIO. SODDISFA LA TUA PASSIONE PER LO SPORT PIÙ BELLO DEL MONDO!

Nei migliori negozi di Videogiochi

ocean HALIFAX namco

DIVERTIMENTO GARANTITO

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 48300383 (10 l.r.a.) Fax (02) 48300406

Risolvi il mistero,
visitando l'abisso più oscuro
della tua anima.
78
SEGA SATURN™
PC-DOS-CD-ROM
PlayStation™
Avventura completamente in grafica tridimensionale, animata con molti enigmi da risolvere. Vi troverete ad agire in un ambiente, dove si manifestano strani episodi e dove le trappole sono dietro ad ogni angolo. Dovrete impersonificare la figlia del dottore impazzito, facendo molta attenzione per non fare la stessa fine... I colpi di scena non mancheranno e nemmeno le allucinazioni. Colonna sonora originale, effetti sonori impressionanti, segreti multipli, trappole macabre e sequenze nascoste.
"D" Vi porterà in una nuova dimensione di vita virtuale!
Acclaim® entertainment inc.
DIVERTIMENTO GARANTITO
HALIFAX
HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 48300383 (10 l.r.a.) Fax (02) 48300406
© 1995 Kabushiki Kaisha Warp. Under license to Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Sega and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All Rights Reserved. "PlayStation" and the logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. ® & © 1996 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. No purchase necessary. Void where prohibited. Sweepstakes ends March 31, 1996. For official rules write to PO Box 9006 Glen Cove, NY 11542-9006. Screen shots shown are taken from the PlayStation version of the videogame.

SEGA, MATSUSHITA, DVD E M2: PARTE SECONDA

Negli ultimi mesi si è fatto un gran parlare riguardo ai presunti contatti tra Sega e Matsushita per un futuro progetto comune che contrastasse l'uscita del Nintendo 64, ma entrambe le case hanno sempre negato. Di recente, forse messa sotto pressione dalle numerose domande, la Sega, nei panni di uno dei suoi capoccia, Hayao Nakayama, ha confermato che i contatti ci sono stati, ma riguardano il nuovo standard Digital Video Disk, e i risultati di possibili accordi comunque non si faranno vedere prima del 1998.
Per chi si è perso le puntate precedenti e non ci sta capendo più nulla, riassumiamo velocemente la situazione.
C'è la Matsushita, colosso dell'elettronica di consumo giapponese, proprietaria di diverse compagnie tra le quali la Panasonic (uno dei produttori, su licenza, del 3DO), che si è di recente aggiudicata con un colpo da 100 milioni (di dollari) la tecnologia M2 che la 3DO stava sviluppando. L'M2 è un hardware in grado di gestire una grafica 3D con capacità perfino superiori a quelle del Nintendo 64 (tutto in linea teorica visto che nessuno dei due è stato visto ancora in azione) e, anche se la Matsushita non ha definito ancora i suoi progetti, nel futuro c'è una macchina basata su M2 e DVD.
Il DVD o Digital Video Disk è un altro fronte di spietata concorrenza su cui è impegnata la Matsushita, di cui abbiamo già parlato. Lo standard ancora non esiste, ma tratta di un nuovo tipo di CD di capacità e velocità di gran lunga superiori a quelli attuali, in grado addirittura di contenere le immagini di un film senza le limitazioni della compressione dei CD attuali.

Anche se la Matsushita ha tutte le potenzialità economiche e tecniche, indubbiamente manca la minima esperienza in un mercato "particolare" come quello dei videogiochi, e sta cercando partner e agganci, come dimostra il suo recente accordo con la Konami. E adesso, potrebbe anche essere vero che la Sega è interessata semplicemente al DVD della Matsushita, ma diversi altri scenari sono ipotizzabili: Sega e Matsushita potrebbero pensare al futuro e cominciare a sviluppare una nuova macchina M2-DVD che, in futuro, possa sbaragliare l'Ultra 64, e ancora la Matsushita potrebbe avere l'intenzione di concedere i diritti per la sua nuova macchina ad altre case come è stato già fatto con il 3DO, solo il tempo (ancora parecchio) potrà svelarcelo...

LA SQUARE ABBANDONA LA NINTENDO

I rapporti tra Square e Nintendo si sono forse incrinati? Gli sviluppatori giapponesi sono sempre stati tra i "fedelissimi" del SNES a cui hanno regalato diversi successi a partire da Secret of Mana, fino ad arrivare al tanto atteso Super Mario RPG, un vero e proprio punto di riferimento nel campo dei giochi di ruolo elettronici.
La Square ha però di recente deciso di abbandonare lo sviluppo di giochi per Super NES, annunciando nel contempo una neonata collaborazione con la Sony, il cui primo frutto sarà niente meno che FINAL FANTASY VII - probabilmente la serie di RPG più popolare in Giappone - per Playstation, che dovrebbe apparire per la fine di quest'anno. Un brutto colpo per la Nintendo che, con il suo SNES, era sempre stata il punto di riferimento per gli appassionati di RPG: la Square completerà i giochi che ancora sta sviluppando per SNES, tra cui Super Mario RPG (che è stato annunciato in Giappone per il 9 marzo) e pare proprio che non comincerà a sviluppare nuovi titoli per Ultra 64: si sono forse anche loro stancati di aspettare?

LA 3DO RILANCIA

Come vi avevamo detto qualche mese addietro, nonostante la vendita del "progetto M2" alla Matsushita, la 3DO ha continuato ad occuparsi di software, del supporto M2 e dello sviluppo di nuove tecnologie. A questo proposito la 3DO sta già lavorando sull'MX, praticamente un'evoluzione dell'M2, e pare che siano già a buon punto. Nonostante il 3DO sia uscito da soli tre anni comincia già a sembrare un dinosauro: non temete comunque, prima di vedere qualcosa sull'MX bisognerà aspettare ancora un paio d'anni. Beh, a pensarci bene due anni non sono poi così lunghi...

STREET FIGHTER ALPHA 2

Ebbene sì, la Capcom ha tutte le intenzioni di proseguire con la sua serie di classici picchiaduro, controcorrente rispetto al trend poligonale, e si appresta a fare uscire al bar una nuova versione di Street Fighter Alpha (mi spiace, ancora nessuna nuova di un fantomatico SF3). Il gioco non è ancora completo, ma stando alle prime indiscrezioni i lottatori dovrebbero essere adesso ben 18. Ci sono tutti quelli del primo SF Alpha, con l'aggiunta di diverse vecchie conoscenze Capcom: tornano Dhalsim e Zangief da SF2, Gen da Fighting Street e ci sono anche un paio di nuovi personaggi, il mercenario Rolento e Sakura, la solita scolaretta giapponese.
Ma non ci sono solo una manciata di personaggi in più: il gioco dovrebbe avere un nuovo sistema di combo di cui non ho ulteriori informazioni e soprattutto, con una certa combinazione di tasti, dovrebbe essere possibile cambiare lo stile di combattimento dei vari lottatori. Non è molto, lo so, ma ne sentirete presto parlare di nuovo.

LA KONAMI SPOSA L'M2

L'associazione tra il produttore di console casalinghe e lo sviluppatore di software per coin-op è sicuramente una delle strategie vincenti di questi ultimi anni nel campo delle console. Lo hanno fatto la Sony con la Namco, la Sega con la Sega stessa tramite i suoi sviluppatori arcade AM, lo ha fatto in parte la Nintendo con la Williams (e non lo ha fatto la 3DO Company, vorrei aggiungere).
La Matsushita non intende ripetere l'errore della 3DO, ed è giunta di recente la notizia che, con la collaborazione della Konami, inizierà lo sviluppo di una macchina da bar basata sull'M2, che dovrebbe essere pronta per la fine dell'anno. Questo coin-op dovrebbe fornire così una buona base di giochi in attesa dell'uscita di una macchina casalinga basata sull'M2 e fornire alla Matsushita l'enorme esperienza videoludica della Konami che, nel contempo, potrebbe rilanciarsi tra i coin-op con una nuova, più potente, macchina.
Auguri e figli maschi.

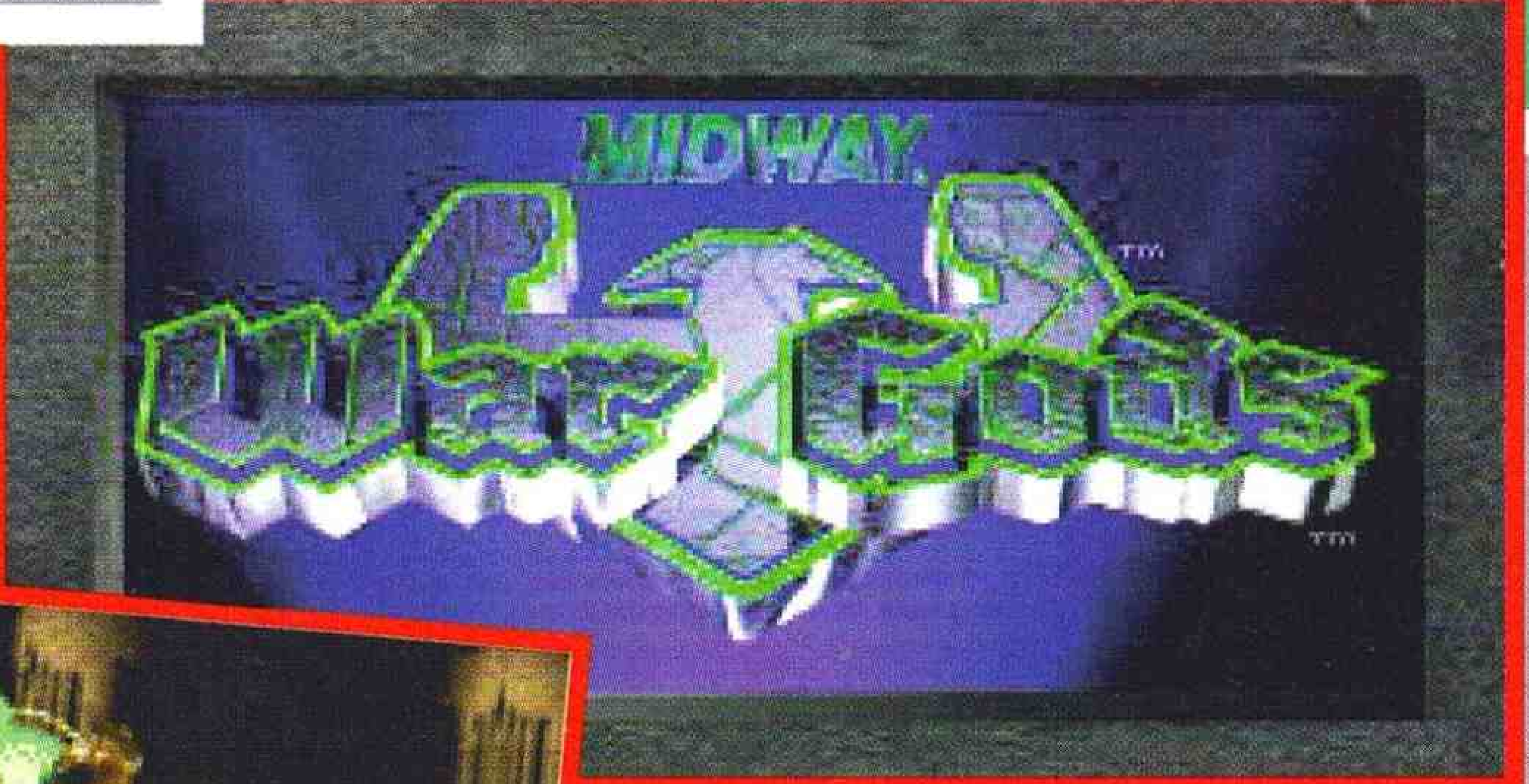
E LA GOLDSTAR ABBANDONA IL 3DO

Lo scenario si fa sempre più cupo per il 3DO: la Goldstar, una delle industrie che produceva una propria versione di 3DO su licenza, ha infatti di recente deciso di abbandonarne la produzione, anche se la console sarà disponibile ancora per un po' nei negozi.
La Goldstar non vuole comunque uscire dal giro e sembra abbia contattato la Matsushita per eventuali sviluppi con l'M2, ma resta il fatto che, adesso, l'unica industria rimasta a supportare il 3DO è proprio la Panasonic (ovvero Matsushita).

- La U.S. Gold sta preparando un nuovo gioco di basket basato sulla squadra olimpica USA, la cosiddetta "Dream Team". La licenza, al solito, è bella, vedremo il gioco...
- A proposito di grosse licenze la Acclaim, vera fagocitatrice di grossi nomi, ha fatto un bel colpaccio aggiudicandosi i diritti di SPACE JAM, il nuovo film a cartoni animati della Warner che vedrà, a fianco dei personaggi classici della Looney Tunes (Bugs Bunny e soci, per intenderci), nientepopodimeno che Michael Jordan.
- Battle Arena Toshinden si aggiunge alla lista, sempre più numerosa, dei giochi per console che verranno portati su PC, non è dato sapere se utilizzerà qualche particolare scheda acceleratrice.
- Avete un PSX e state aspettando FIFA '96? Ecco un po' di foto per farvi sbavare un po'...

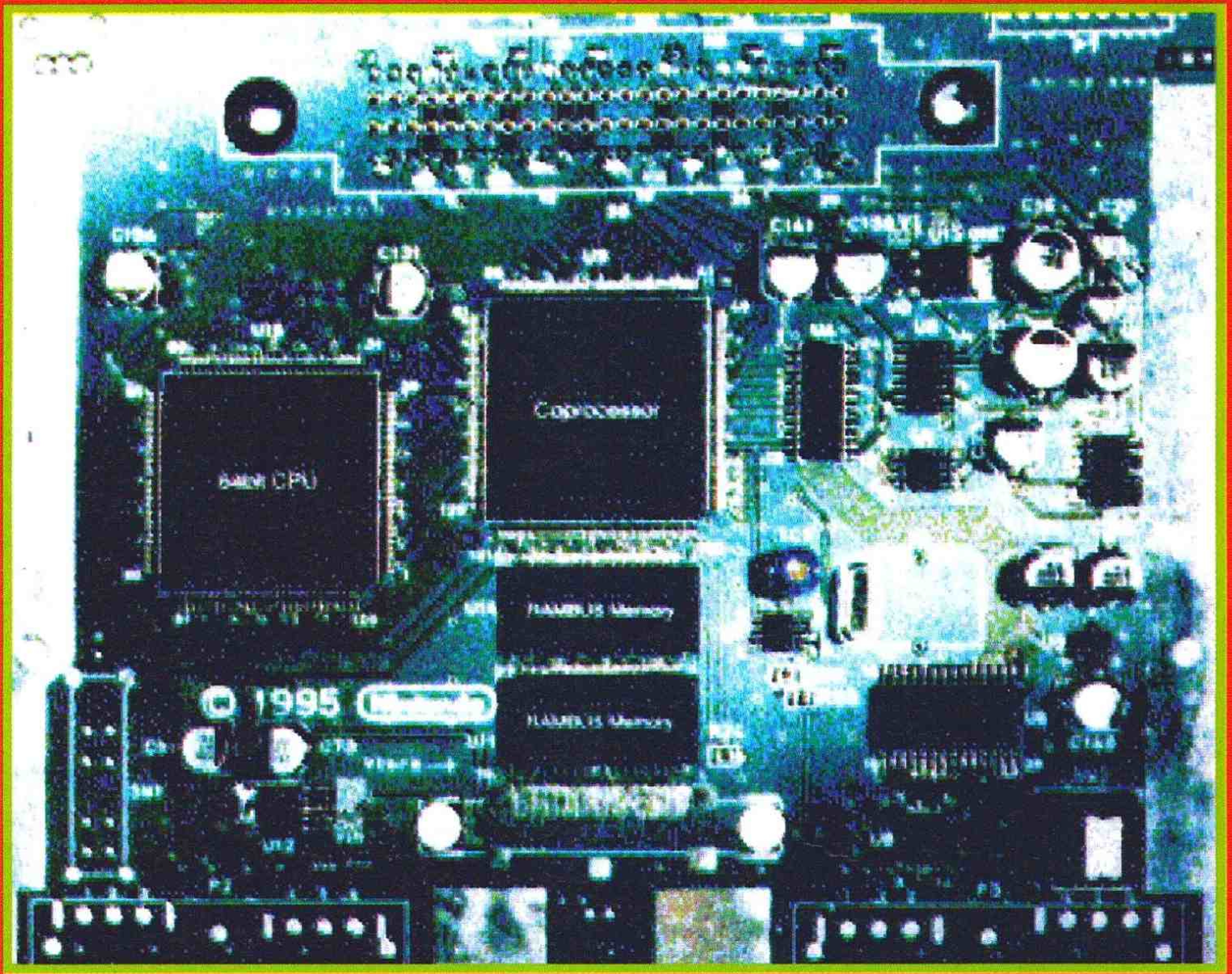
WARGODS

La Midway ha tutte le intenzioni di sbaragliare la concorrenza in uno dei settori più agguerriti dei giochi da bar: quello dei picchiaduro poligonali. Il suo ultimo coin op, Wargods, oltre a essere un gioco completamente 3D con abbondanza di visuali, utilizza una strana combinazione tra grafica digitalizzata e sintetizzata per un realismo, si dice, incredibile. Per ora non abbiamo che queste foto, vedremo...



- Avete un PSX e state aspettando WING COMMANDER 3? Ecco un po' di foto per farvi sbavare un altro po'...
- Ricordate la Virtual i/o di cui avevamo parlato il numero scorso? Produce un casco a realtà virtuale per PC, a un prezzo, bisogna ammettere, non esattamente economico, ma ha annunciato che ne produrrà presto una nuova versione, più economica, per PC e, udite udite, per console. La nuova versione sarà "tagliata" in alcuni particolari e avrà probabilmente un minore impatto visivo, ma costerà anche solo 400 dollari (intorno alle 600.000 lire).
- Ricordate il Pippin, di cui Alex vi aveva parlato in una delle sue scorribande nipponiche? Beh, nonostante quello che si poteva immaginare dall'improvviso silenzio, dal ritardo e dall'agguerrito mercato, il progetto Pippin non è morto e questo CD-I d'oltreoceano (è stato sviluppato congiuntamente da Bandai e Apple) uscirà in Giappone a marzo e, più avanti, anche negli States.
- Vi avevo già detto che presto uscirà anche una versione 3DO di Doom? Sì? No? Beh, ormai fa lo stesso.
- Evidentemente i motivi della mancata traduzione di Secret of Mana 2 non consistevano in improbabili difficoltà tecniche, ma, come si è verificato, nel progressivo abbandono, da parte della Square, della Nintendo. Non preoccupatevi, quest'ultima sta già correndo ai ripari: si parla di contatti con la Enix, altro punto di riferimento nel campo degli RPG, vedremo...
- Ueilà, il Game Gear si fa ancora sentire: MORTAL KOMBAT 3 dovrebbe apparire anche sul suo minischermo prossimamente, aguzzate gli occhiettini...

NINTENDO 64: NUOVO NOME, SOLITI RITARDI



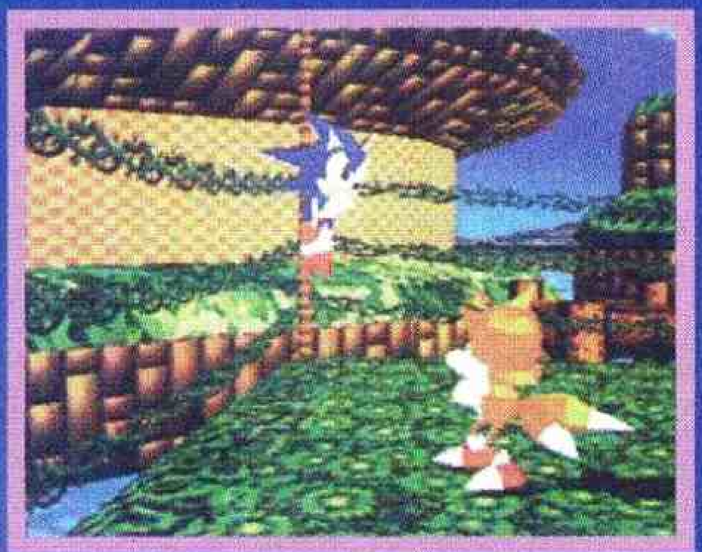
Ok, ok, ce lo aspettavamo dopo tutto, e infatti la Nintendo non ci ha deluso: l'uscita del Nintendo 64 (a proposito, la Nintendo ha appena deciso che sarà questo il nome definitivo della console in occidente, niente più SuperMegaUltra), che fino allo Shoshinkai era prevista per aprile, è stata rimandata a settembre per gli Stati Uniti.

Il motivo di quest'ennesimo ritardo? Semplice, solo allo Shoshinkai la Nintendo si sarebbe resa conto dell'enorme interesse destato dalla sua console, e che quindi le sarebbe stato impossibile soddisfare tutte le richieste con una uscita mondiale in contemporanea (figuratevi che la Nintendo si aspetta di vendere come nulla tre milioni di console; per darvi un'idea, la Sega asserisce di aver venduto circa 2,5 milioni di Saturn tra Stati Uniti e Giappone, di cui due milioni in Giappone, mentre la Sony dice di aver sbolognato in nord America circa ottocentomila macchine - contro le quattro o cinquecentomila Sega...).

Beh, comunque sia, le date di uscita dovrebbero essere adesso 21 aprile per il Giappone e 30 settembre per gli Stati Uniti (per allora dovrebbero essere disponibili anche otto titoli), mentre non è ancora stata definita una data per l'Europa, si parla di quest'autunno, ma a questo punto non è possibile fare congetture...

SONIC VS SONYA?

La rivista Internet, Next Generation, continua a sostenere che il prossimo gioco di Sonic sarà un picchiaduro poligonale alla Virtua Fighter, a cui stanno lavorando gli sviluppatori della AM2. Sinceramente la notizia non ha trovato per ora alcuna conferma, ma IG ha anche pubblicato alcune foto per supportare la sua storia.. Ma non è la sola novità, la AM2 starebbe infatti lavorando su un altro titolo simile per le sale giochi: VIRTUA FIGHTER KIZ, una versione super deformed dell'originale Virtua Fighter, con i personaggi ridotti a buffi pupazzetti dall'enorme testone, e il gioco dovrebbe essere addirittura implementato su Model 3 la nuovissima scheda da bar Sega, vedremo...



BETTER THAN SEX

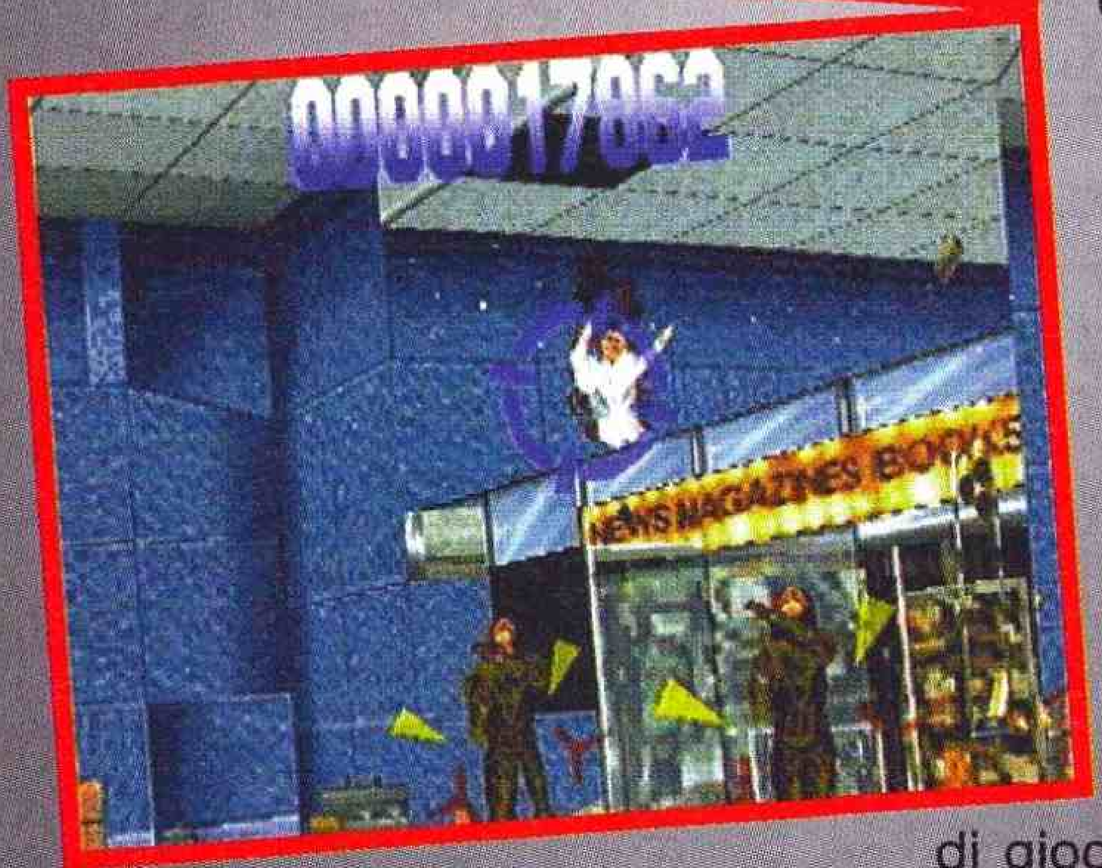
La Time Warner sta per fare uscire ENDORFUN, un gioco che ha fatto molto parlare di sé, di recente. Ma non per le sue qualità intrinseche: si tratta di uno strano puzzle game particolarmente acido, quasi New Age direi, in cui, per farvi capire (spero che voi ci riusciate, io non ci non ho ancora capito cosa sia esattamente) dovete muovere una pallina multicolore su una specie di griglia colorata e farla corrispondere con le tonalità della griglia stessa. A quanto sostengono i programmatori il gioco, grazie a una combinazione di suoni, colori e messaggi positivi dovrebbe indurre benessere, una specie di trance, e stimolare la produzione di endorfine, sostanze che inducono euforia e alleviano il dolore, e che sono prodotte naturalmente dal nostro organismo in diverse occasioni - quando si fa del sesso, per esempio.
Non c'è dubbio che alla Time Warner stiano sfruttando tutto questo gran parlare per fasi un po' di pubblicità gratuita, chi ha avuto occasione di provarlo all'E3 lo ha trovato un gioco appassionante, ma reazioni particolarmente benefiche non ne ha avute. Vedremo quando uscirà per Playstation e Saturn, sempre che riesca a uscire. Il gioco contiene messaggi infatti subliminali ad alta frequenza, che non possono essere uditi ma verrebbero ugualmente recepiti dalla mente. I questo tipo di suggestioni sono però proibite in qualsiasi tipo di media, ma alla Time Warner sostengono che i loro messaggi subliminali sono positivi, inoltre quelli sonori non sono proibiti in quanto non è provata la loro efficacia...

ACCOLADE RETURNS

Ueilà, credevo fossero morti, era da un po' di tempo che non si facevano sentire, invece... Stanno preparando un ritorno con, al seguito, i loro maggiori successi come biglietto di presentazione sui 32 bit. Sto parlando di BUBSY 3D, una versione completamente riveduta del loro platform di maggior successo: sarà ancora un platform ma non so dirvi ancora come verrà implementata la tridimensionalità nel gioco (e forse non lo sanno neanche alla Accolade, visto che il titolo non sarà pronto prima dell'autunno).
Sarà poi il turno di un altro cavallo di battaglia della Accolade, già dai tempi del C64: HARDBALL 5, uno dei giochi di baseball più famosi della storia. Dovrebbe uscire per Playstation non si sa bene quando. È stato annunciato anche tale PO'ED, che, a quanto ricordo, non dovrebbe però essere un gioco originale Accolade.

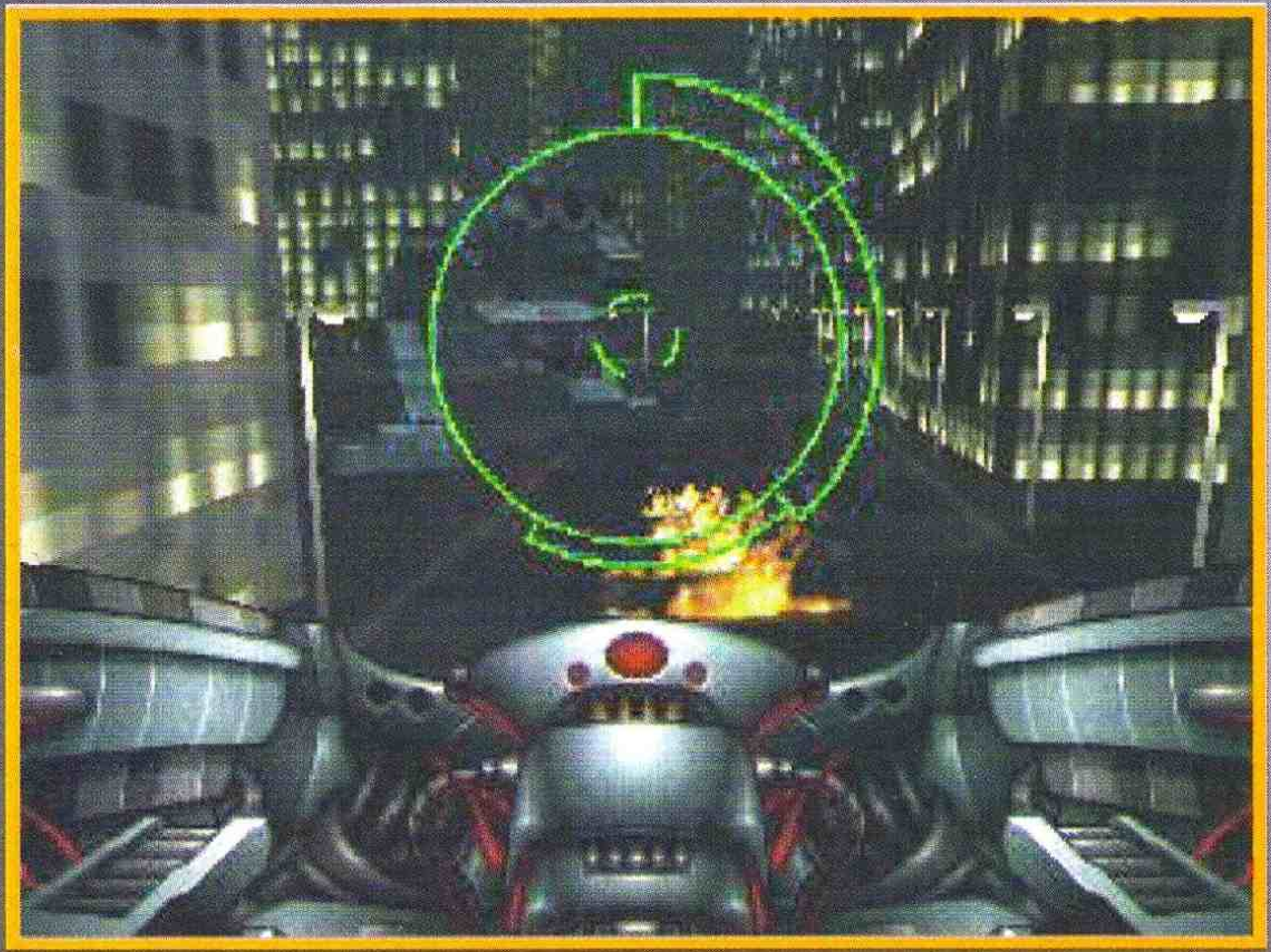
DIE HARD TRILOGY

PLAYSTATION
"Now I got a machine gun!". Chi si ricorda la scritta a sangue sulla maglietta di uno dei terroristi del Nakatomi Building? Chi lo sapeva sarà sicuramente d'accordo con me nel sostenere che il primo Die Hard è uno dei più divertenti film d'azione degli ultimi tempi insieme a "L'ultimo Boy-scout" (Bruce Willis è un vero mito), e sarà anche felice di sapere che verrà presto colmata l'assenza di tie-in dal film con la pubblicazione di un gioco che ripercorre tutti e tre i film del poliziotto newyorchese. Il gioco ha meccaniche completamente diverse per le tre sezioni, a mio parere assolutamente adatte allo stile dei tre episodi. Il primo è una specie di arcade-adventure con uno schema di gioco alla Alone in the Dark: si tratta di spacciare un po' di terroristi nel labirintico Nakatomi. Il secondo è invece uno shoot 'em up alla Virtua Cop (e cos'era il secondo film, in effetti, se non uno shoot 'em up?) ambientato nel famoso aeroporto, mentre nel terzo dovrete fermare il bombarolo assassino per le strade di New York. Se il gioco conterrà anche una minima parte del casino e dell'adrenalina dei film sarà stupendo, per ora le foto promettono benone.



G-POLICE

PLAYSTATION



Avevamo già parlato un paio di mesi addietro di questo interessante titolo della Psygnosis: una specie di shoot 'em up tridimensionale davvero interessante dal punto di vista grafico. Visto che si sta facendo attendere più del dovuto, noi vi rinfreschiamo la memoria con un paio di foto.

MICKEY AND DONALD'S MAGICAL ADVENTURE 3

SNES

D'accordo, i giochi per i "vecchi" 16 bit non saranno più moltissimi, ma quei pochi annunciati sono in molti casi lo stato dell'arte per quanto riguarda le possibilità di queste navigatissime macchine. In particolare il SNES, che ha visto di recente un paio di platform sopraffini come Yoshi's Island e Donkey Kong Country 2, e sta aspettando il nuovo gioco di Mario, vede la Capcom che ha

annunciato l'uscita di un ennesimo platform di tutto rispetto: il terzo episodio delle avventure

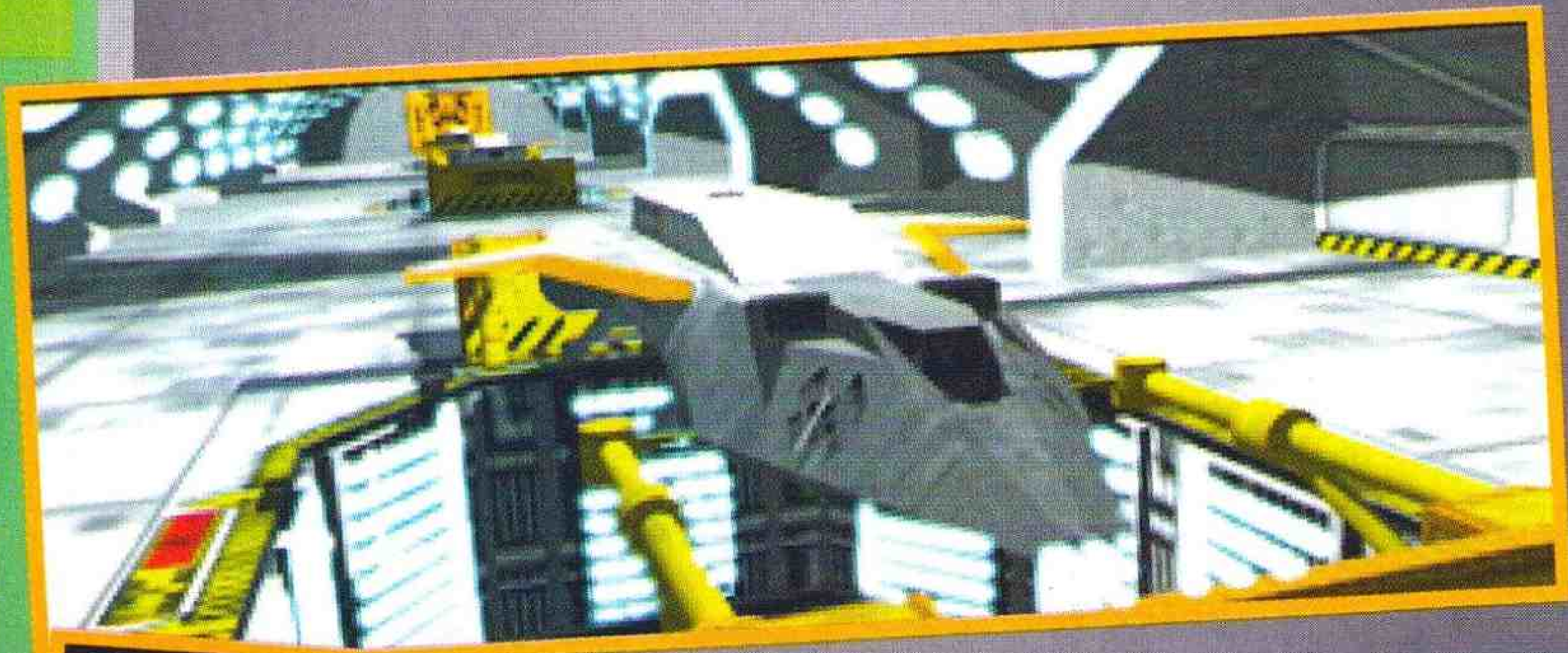
che vedono insieme Topolino e Paperino. Per giudicare il gioco è naturalmente troppo presto, ma le schermate le possiamo vedere e, come ci si poteva attendere, il gioco promette di essere tecnicamente ineccepibile. I cambiamenti nella meccanica non dovrebbero essere molti: Paperino avrà qualche abilità in più, come la corda per arrampicarsi, ma lo vedremo (spero) entro breve...

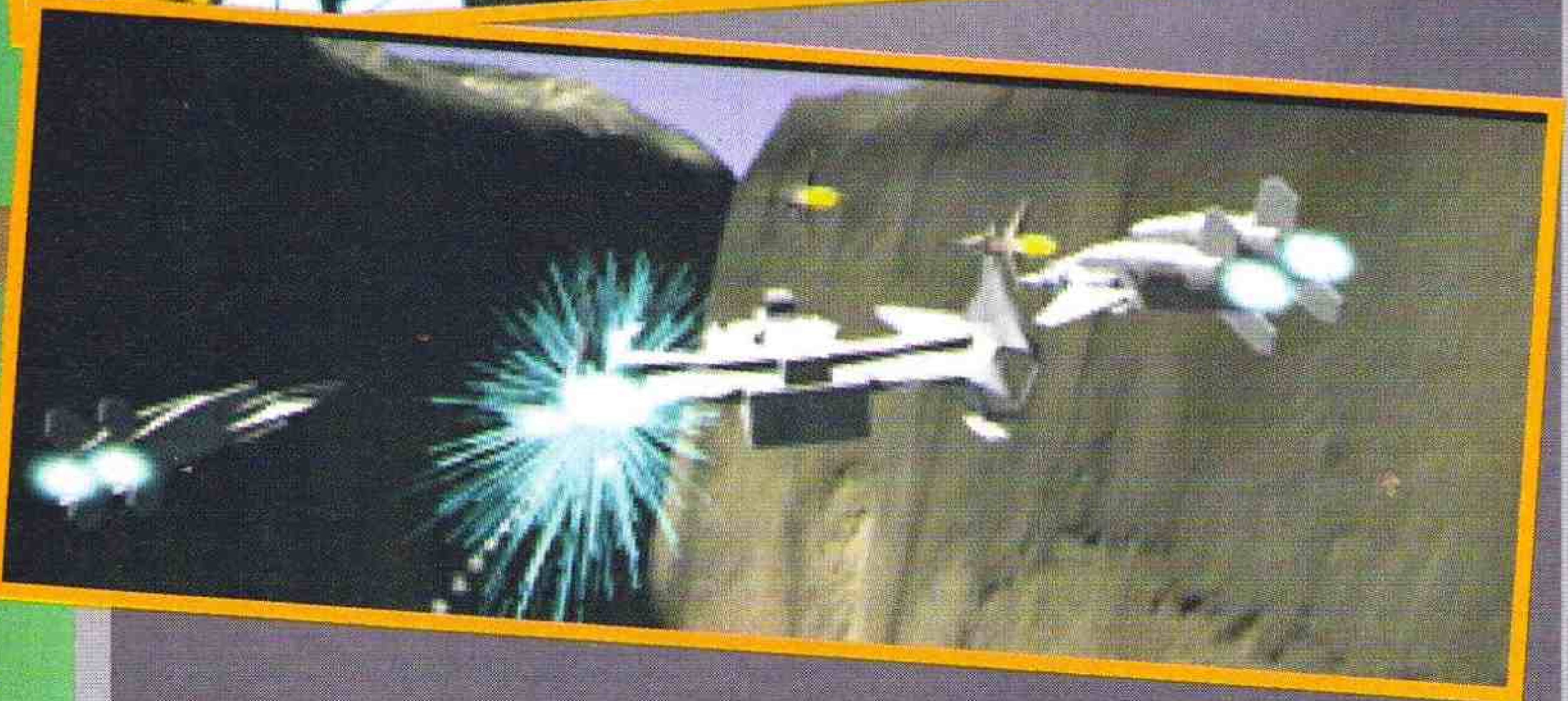
RAZORWING

PLAYSTATION

A differenza della Sega, uno dei maggiori problemi della Sony è sempre stato quello di non avere alcuna esperienza nel campo videoludico: per il lancio della sua console si è dovuta basare sull'esperienza di case come la Namco e confidare sulla professionalità di sviluppatori esterni, ma la SCEA, la Sony Computer

Entertainment America sta cercando di recuperare terreno. E così si è lanciata anche lei nella produzione di software tramite una propria etichetta, e il l' esordio sarà proprio rappresentato da questo Razorwing. Si tratta di un titolo di combattimento tra Hover Tank, il tutto ovviamente in soggettiva e con ambienti 3D. Saranno disponibili diverse modalità di gioco: una più arcade e un'altra più strategica, in cui oltre a ripulire diversi scenari (di difficoltà crescente) dovrete anche tenere d'occhio i rifornimenti. Con l'hardware la Sony ha fatto un gran lavoro, sono proprio curioso di vedere come se la caverà con il software.

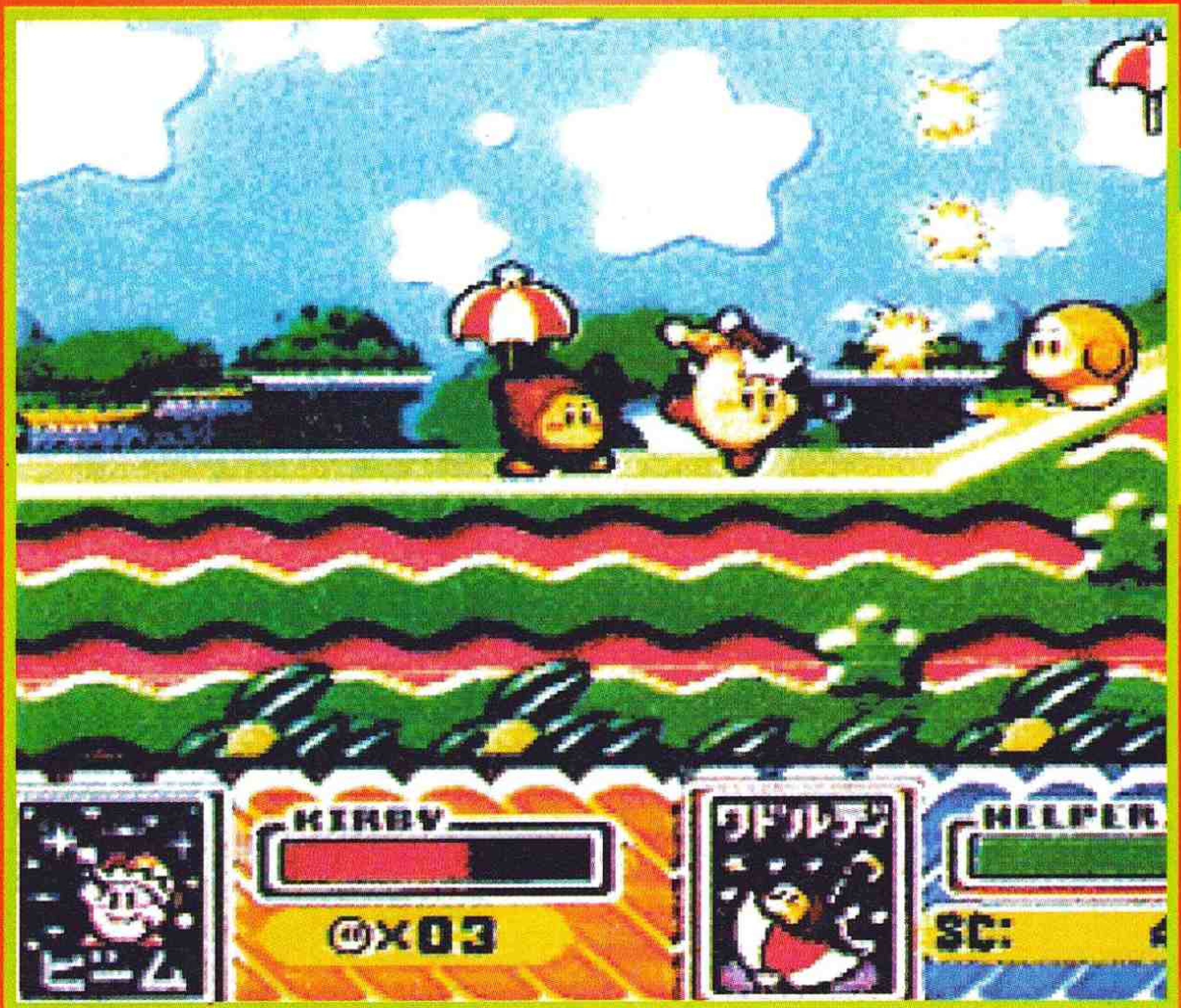




KIRBY 2

SNES

Quel pallone gonfiato di Kirby è tornato! Il personaggio è uno di quelli classici della Nintendo, non ha certo il carisma di un Mario ma, beh, con la carenza di titoli a 16 bit non lamentatevi troppo. Si tratta di un platform per uno o due giocatori, e il no-



stro Kirby ha la simpatica possibilità di rubare i poteri agli avversari che si fagocita: sono in totale 24 che possono dare origine a un numero notevole di combinazioni. Sembra simpatico, vedremo...

DARKSTALKERS

PLAYSTATION

Anche di questo titolo abbiamo già parlato nelle pagine di Anteprimania News: si tratta di un classico picchiaduro Capcom, un coin-op che ha avuto un notevole successo al bar.

La versione che ci è arrivata è una beta estremamente preliminare, praticamente un'alfa (anche Darkstalkers, si prevede, uscirà a giugno in Europa): graficamente la maggior parte del lavoro è fatto, e sembra di ottima fattura (a me non piacciono gli sprite sagomati tipici di questo gioco, ma sono opinioni personali) però ancora parecchio lavoro deve essere fatto sul frame rate e sulla fluidità delle animazioni.

Gira voce che gli sviluppatori stiano riscontrando non poche difficoltà nella conversione di picchiaduro su PSX a causa della limitata memoria RAM della macchina, che non consentirebbe di tenere in memoria un numero sufficiente di animazioni. Il fatto che nella beta arrivata in redazione fosse possibile giocare solo con lo stesso personaggio contro se stesso, e che il numero di frame fosse particolarmente ridotto sembrerebbe confermare queste voci, ma se questi problemi effettivamente esistono e se saranno risolti lo potremo verificare solo a giugno.

SHOCKWAVE 2

PLAYSTATION

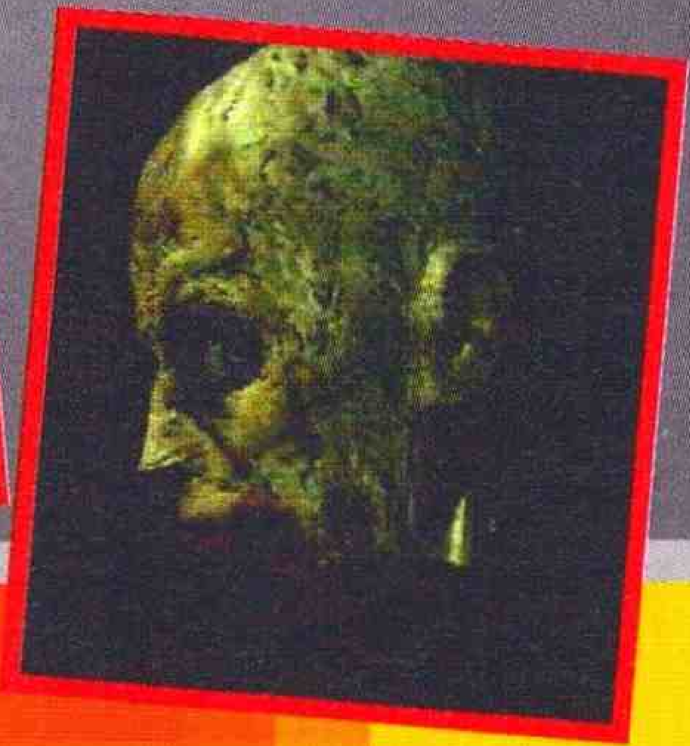
Non sarà il massimo dell'originalità, ma se non altro questo seguito del famoso gioco Electronic Arts sembra bello massiccio. A quanto dichiarato i vari livelli dovrebbero essere quattro volte più grandi dell'originale, e su CD sono stati inseriti filmati per un totale di un'ora.

Adesso avete anche la possibilità di scegliere tra tre diverse astronavi con armamento configurabile - buon blastaggio!

RESIDENT EVIL

PLAYSTATION

È ormai un po' di tempo che fa la sua comparsa nelle news, questo Resident Evil, e con merito. Una versione preliminare del gioco ci è stato portata al volo in redazione, ma non abbiamo avuto occasione di vederlo bene: non abbiamo che un'altra manciata di schermate da presentarvi, ma da quello che siamo riusciti a vedere sembra tenere fede alle promesse iniziali. Il gioco, vi ricordo, non è nulla di particolarmente innovativo: si tratta di un titolo che ricalca (vagamente) le orme di Alone in the Dark. Si tratta di un arcade adventure che combina sapientemente elementi d'avventura e azione, ma quello che più colpisce di questo gioco è sicuramente l'atmosfera particolarmente cupa e inquietante resa molto bene da una discreta qualità tecnica: un 3D texturato veramente notevole, ben al di là dei limiti dell'ormai vecchiotto (in termini generali, visto che su console ancora non s'è visto...) Alone della Infogrames. Speriamo solo che dopo tutte le lodi che abbiamo tessuto la Capcom non se ne esca fuori con un mezzo bidone, vedremo a giugno...



PROSSIMAMENTE PSYGNOSIS

Non si può perderli di vista un attimo! Era un paio di mesi che non mi occupavo dei nuovi titoli della Psygnosis ed ecco che mi ritrovo con una bella lista di novità e di date d'uscita. Qui vi riassumo velocemente titoli e date per le uscite europee, per ulteriori particolari vi faremo sapere a mano a mano che avremo novità. Al limite date un'occhiata allo specialino scritto da Alex...

Chronicles of the Sword	aprile
Lemmings Paintball	aprile
PowerSports Soccer	maggio
Athanor	luglio
Formula 1	luglio
Alphastorm	agosto
Sentient	ottobre
The Fallen	ottobre

PERGIOCO®

vendita telefonica per tutta Italia

Telefonate 02 / 29524256

Consegne rapide a mezzo corriere.

Risposta immediata sulla disponibilità di magazzino.

PLAY STATION

PLAYSTATION SONY	699.000

giochi

3D LEMMINGS	99.900
AIR COMBAT	99.900
ASSAULT RIGS	99.900
CYBERSLED	99.900
CYBERSPEED	99.900
DESTRUCTION DERBY	109.900
DISCWORLD	99.900
DOOM	109.900
EXTREME GAMES	99.900
FIFA SOCCER 96	116.900
GOAL STORM	109.900
HI-OCTANE	119.900
JOHNNY BAZOOKATONE	89.900
JUMPING FLASH	99.900
JUPITER STRIKE	109.900
KILEAK THE BLOOD	99.900
KRAZY IVAN	99.900
LOADED	116.900
LONE SOLDIER	109.900
MORTAL KOMBAT 3	116.900
NBA JAM	99.900
NOVASTORM	99.900
OFF WORLD INTERCEPTOR	99.900
PARODIUS	109.900
POWER SERVE	119.900
RAPID RELOAD	99.900
RAYMAN	99.900
RIDGE RACER	109.900
STARBLADE ALPHA	99.900
STRIKER '96	99.900
TEKKEN	116.900
THEME PARK	109.900
THUNDERHAWK 2	109.900
TOSHINDEN	99.900
TOTAL ECLIPSE TURBO	109.900
TWISTED METAL	99.900
WARHAWK	99.900
WIPE OUT	109.900
WORLD CUP GOLF	89.900
WORMS	109.900
WWF WRESTLEMANIA	109.900
X-COM Enemy Unknown	99.900

In arrivo

ACTUA GOLF	99.900
ACTUA SOCCER	119.900
ALONE IN THE DARK	99.900
ENDORFUN	99.000
INTERNATIONAL SOCCER	119.900
KRAZY IVAN	99.900
PANZER GENERAL	99.900
PHILOSOMA	99.900
TRUE PINBALL	119.900
ZERO DIVIDE	114.900

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO	199.000

giochi

BATTLECLASH	59.900
CIRCUS MYSTERY	49.000
CLAYFIGHTER II	49.900
DIDDY KONG QUEST (D.K. 2)	148.900
DOOM	139.900
EARTHWORM JIM 2	139.900
FIFA SOCCER 96	119.900
HAGANE	49.900
ILLUSION OF TIME	59.900
JURASSIC PARK II	49.900
LEGEND	49.900
KILLER INSTINCT	99.900
MICKEYMANIA	59.900
NBA GIVE'N' GO	149.900
NBA JAM Tournament Ed.	99.900
NBA LIVE 96	129.900
NFL FOOTBALL	49.900
NHL HOCKEY '96	129.900
PLOK	49.900
PRIMAL RAGE	129.900
PUGSLEY'S SCAVENGER H.	20.000
PUZZLE BOBBLE	119.900
RYAN GIGGS CHAMPIONS	59.900
SAILORMOON	59.900
SECRET OF EVERMORE	147.900
SPARKSTER	49.900
STARWING	69.900
SUPER BOMBERMAN II	49.900
SUPER CASTLEVANIA IV	49.900
SUPER MARIO ALL STARS	74.900
SUPER MARIO KART	89.900
SUPER METROID	55.900
SUPER STREET FIGHTER II	89.900
SUPERSTAR SOCCER DEL.	149.900
TERMINATOR 2 Arcade Game	49.900
TINY TOON BUSTER BUSTS	59.900
VORTEX	49.900
WARIO'S WOODS	49.900
WWF RAW	99.900
YOSHI'S ISLAND Mario 2	139.900
ZELDA Link to the Past	49.900

MEGA DRIVE

MEGADRIVE 2 + 6 GIOCHI	249.000
MEGA DRIVE 2	199.000

giochi

BATTLE FRENZY	49.900
CASTLEVANIA	39.900
CLAYFIGHTER	44.900
DESERT STRIKE	49.900
DINO DINI SOCCER	44.900
EARTHWORM JIM 2	119.900
ECCO THE DOLPHIN	59.900
ELEMENTAL MASTER	10.000
FIFA SOCCER 96	109.900
LIGHT CRUSADER	129.900
MEGA GAMES 1	49.900
MICKEYMANIA	64.900
MICROMACHINES 2 '96	109.900
MORTAL KOMBAT 2	74.900
MS. PAC-MAN	49.900
NBA JAM Tournament Edition	89.900
NBA LIVE 96	109.900
NHL HOCKEY '96	109.900
PGA TOUR GOLF '96	109.900
PIT SAMPRAS TENNIS	49.900
PITFALL	49.900
PRIMAL RAGE	99.900
ROCKET KNIGHT ADV.	39.900
SLIME WORLD	10.000
SONIC 2	54.900
SONIC & KNUCKLES	59.900
SUPER STREET FIGHTER II	114.900
THE INCREDIBLE HULK	49.900
THE JUNGLE BOOK	64.900
THE LAWNMOVER MAN	49.900
THE LION KING	74.900
TOUGHMAN CONTEST	49.900
VIRTUA RACING	99.900
WARLOCK	49.900
ZOMBIES	39.900

Saturn Jaguar GameBoy GameGear CD ROM & shareware per PC MACINTOSH AMIGA

MAGIC - CARD GAMES & GIOCHI DI RUOLO

MILANO via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio - angolo via Dante

MILANO via ALDROVANDI
MM1 Lima - angolo via Plinio

ROMA via Degli SCIPIONI 109/111
Metro Ottaviano - quartiere Prati

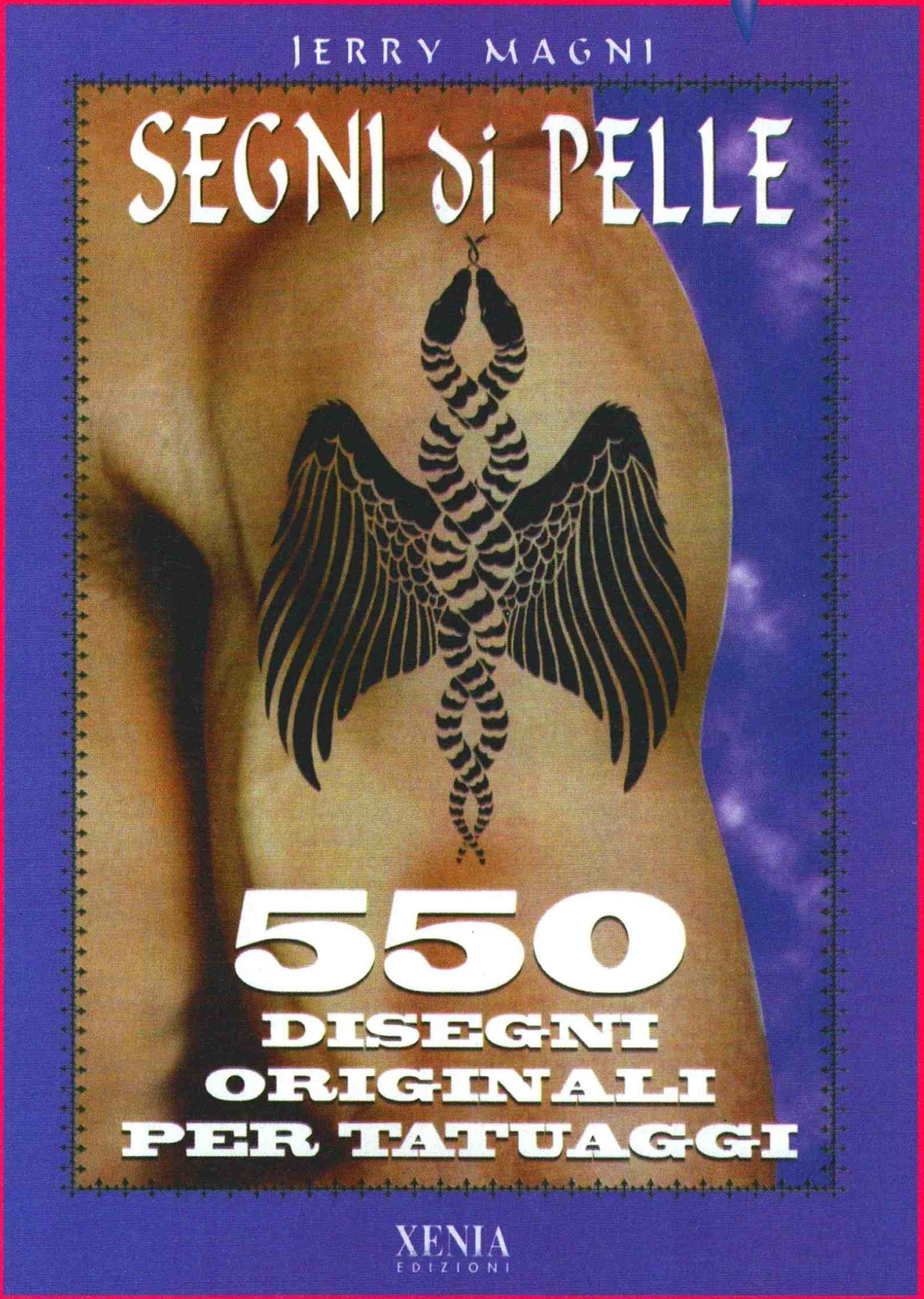
(CH) LUGANO Q.re MAGHETTI 20
Nel centro storico culturale

PERGIOCO® Point **MONZA (MI) via CAIROLI 5**
F.lli De Rosa (franchisee)

NON
LO TROVI IN CARTUCCIA
NON
LO TROVI SU DISCO
E NEANCHE SU CD-ROM
E'
DEMON
HUNTER
E LO TROVI
IN EDICOLA ORA!

Strepitosa novità TATUAGGI

550 disegni ORIGINALI A COLORI



IN TUTTE LE EDICOLE E LIBRERIE A SOLE LIRE 19.900

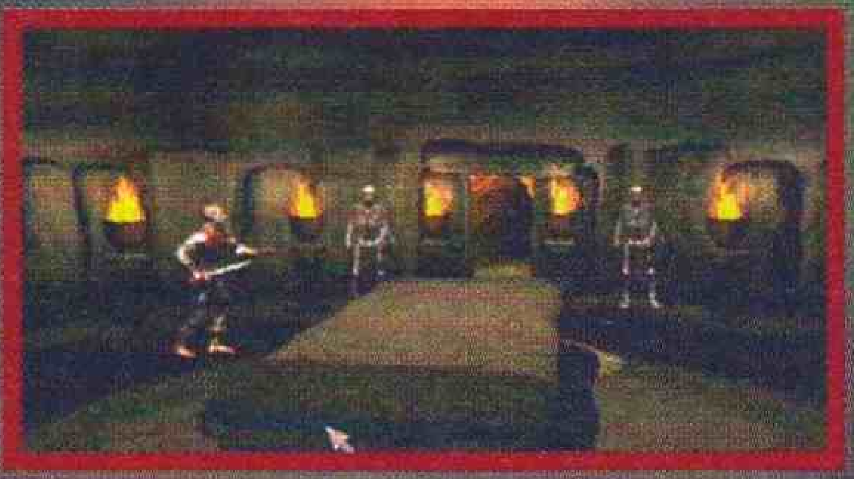
ANTEPRIMANIA NEWS

METTI UN GIORNO A LIVERPOOL...

- Ok, ragazzi, che ne dite di fare due tiri a calcio?
- Bene, bene, non vedevo l'ora, in fondo sono dodici anni che non tocco un pallone con i piedi! Dove andiamo a giocare?
- Ehm, che ne dite di Liverpool?

Questo è effettivamente quello che ci siamo detti al telefono con Elisabetta, la signorina Sony Computer Entertainment Italy con la quale abitualmente si parla di lavoro (e che abitualmente si sorbisce i miei tentativi di parlare in romano stretto, che puntualmente culminano con l'imitazione di Teocoli che fa il colonnello romano del servizio meteorologico dell'aeronautica milita-

re)...
Detto fatto: pochi giorni dopo si era su un aereo diretto a Manchester ("si" nel senso di me e della concorrenza, ovvero i dottori Scambio e Cardellino - sperando che non si offendano...), poi si era su un'auto diretta a Liverpool, poi si era a due terzi di tre pinte di birra e a metà di tre sigarette (una di



ognuna ciascuno) quando si viene apostrofati: "Ma voi volete giocare?". "Beh, siamo qui per questo" "Allora cambiatevi, perché dovete giocare adesso"...
Trenta secondi di sconforto, un ultimo sorso di birra, un ultimo tiro di sigaretta (per aumentare rispettivamente resistenza e fiato) e ci fiondiamo negli spogliatoi - venti secondi per cambiarsi (seeee!) e tah-dah, ecco i tre più bei fusti (di birra) del torneo uscire in campo, coraggiosamente bardati con pantaloncini corti, magliette di Croazia, Hard Croc Café e paille, e scarpe rigorosamente non da calcio.
Il tipo di gioco era calcetto a cinque più un portiere, con il divieto di alzare la palla al di sopra del livello delle spalle (mah). Comunque sia, entriamo in campo (da

cinque, per fortuna): di fronte abbiamo sei figuri in maglia nerazzurra, compagni di battaglie calcistiche da millenni (si intuiva facilmente dal modo in cui palleggiavano e si passavano la palla senza nemmeno guardarsi) e un bordo campo imbiancato dalla neve - c'erano almeno un paio di gradi sotto lo zero, nonostante il sole (temperatura per

altro a me congeniale, visto e considerato che sono di Bolzano). Dopo venti secondi entrano in campo un tizio baffuto abbastanza stagionato, che ci saluta, e l'arbitro, che ci guarda e fischia l'inizio dell'incontro. Noi gli facciamo rispettosamente notare (in inglese, farcendo il tutto con interiezioni italiane) che siamo solo in quattro (il tizio baffuto avrebbe giocato con noi in porta) e lui altrettanto gentilmente ci risponde "Ah, non preoccupatevi, gli altri arriveranno". E così che, in svantaggio numerico, prendiamo il primo gol. Ma subito ci riscattiamo: passaggio da me (Ing. Rospetto per la concorrenza) a Cardellino, in avanti per Scambio che, con abile mossa, si libera e insacca. Uno pari. A questo punto ci gasiamo: azione

solitaria di Rospetto, passaggio a Scambio che non si fida a tirare al volo e viene prontamente atterrato. A quel punto arrivano i rinforzi (dei giornalisti spagnoli, tra cui una donna -ma me l'hanno dovuto dire-, che avevano perso tutte le partite fino ad allora giocate), e il resto è storia (tra l'altro il baffo con cui abbiamo giocato -se n'è andato all'arrivo degli spagnoli, come volevamo del resto fare tutti- era Alan Kennedy, ex giocatore del Liverpool e fautore del gol in Coppa Campioni, contro la Roma, negli anni '70).
Tutto ciò per continuare poi la serata con una pantagruelica cena in un esotico ristorante (Villa Italia - ma del resto eravamo in quattro italiani, e sessanta fra inglesi, tedeschi, olandesi, spagnoli e francesi...), un paio di birre e un whiskey in un pub - e poi nanna.
Il giorno dopo ci ha visti soggetti e oggetti di una enorme conferenza stampa in cui abbiamo incontrato alcuni dei personaggi fautori di

alcuni dei titoli più recenti della Psygnosis: Mark Ashton e Ben Simpson della Millennium per Defcon 5, Simon Gardner per Assault Rigs, Nick Burcombe per Wipeout e, infine, Bill Allen per

Chronicles Of The Sword (un'avventura grafica di prossima uscita). Ci è stato offerto anche un tour nella nuova sede della Psygnosis a Liverpool, tra misure di sicurezza, foto che non si potevano scattare (famosa quella degli spagnoli a Wipeout per Saturn - non male, da quello che abbiamo potuto vedere) e buffet tipicamente inglesi.
Questa incursione è in effetti stata organizzata per la promozione di Adidas Power Soccer, il prossimo gioco di calcio in uscita dalla Psygnosis per Playstation. A giu-

dicare dalla versione che abbiamo potuto provare è abbastanza carino, ma al solito vi rimando alle prossime preview e recensione (in una delle due troverete un sacco di foto dell'incontro e dei vari campioni inglesi che giocano con la Playstation) per ulteriori notizie e un giudizio finale.
Un doppio volo ha coronato il tutto: Manchester-Londra (semidisastroso l'atterraggio, ho saputo poi - io sono tornato lunedì) e Londra-Milano, per concludere la visita lampo (indimenticabili e dignitose comunque le nostre prestazioni durante il match calcistico. Saluti ai colleghi Dott. Scambio e Dott. Cardellino).

Alex Rossetto (Ing. Rospetto per colleghi/concorrenti)

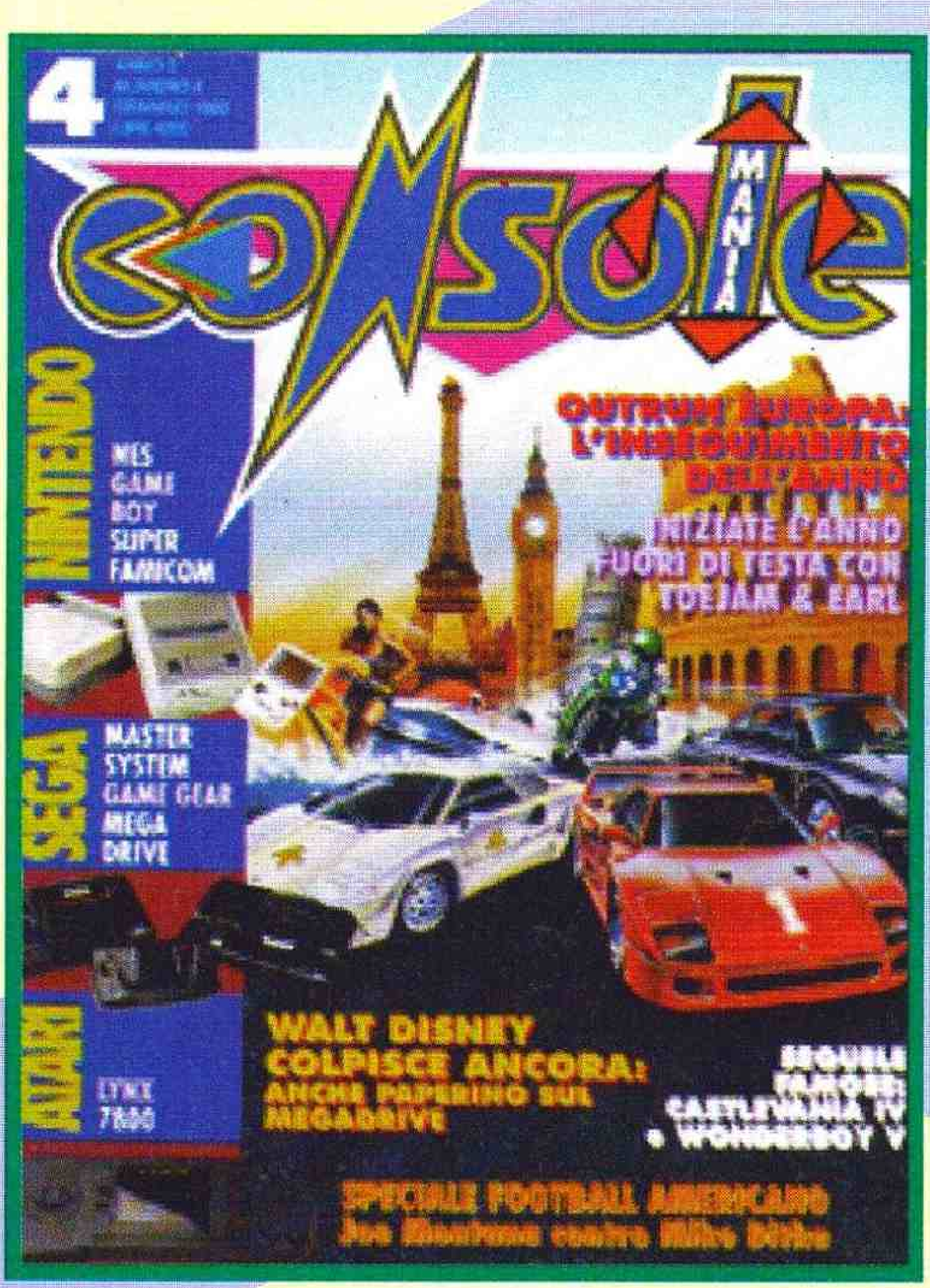
CONSOLEMANIA GRAFFITI

Come ogni mese da quattro anni a questa parte (escludendo un paio di periodi) mi stavo accingendo a scrivere le News di questo numero di ConsoleMania, salvare il testo su disco e portare il suddetto al nostro caporedattore, instancabile divoratore di recensioni, recensori e bambini grassi (questi ultimi pare gli servano a mantenere il fulvo pelo liscio e lucente); ma sto divagando: mi apprestavo a salvare il file su disco, quando giunse la fatidica domanda: come lo chiamo? Ma naturale, News50.doc.
50?!?

In tutti questi anni ConsoleMania ha assunto una fisionomia propria, indipendentemente dagli sforzi di noi tutti (e perfino di Alex) di formarla secondo i nostri voleri (basti pensare ai vani tentativi di ricondurre in termini ragionevoli le date di chiusura...), ma non solo. Deve anche avere assunto vita propria, e acquisito una particolare abilità nel sorprendere alle spalle i poveri redattori e colpirli alle spalle con la consapevolezza di questi 50 numeri pesanti come cinquanta tonnellate, e lasciarli interdetti a fissare quel numero per qualche minuto.

Può capitare, quando una scommessa e una nuova avventura si trasformano in un lavoro, che il gioco lasci lo spazio a una necessaria professionalità, che il caos e il disordine si riconducano a un minimo di ordine, talvolta perfino che il lavoro si trasformi in una routine quasi automatica. È in questi momenti che i numeri si mettono a correre a testa bassa fino a quando non vengono a sbattere contro il tuo stomaco.

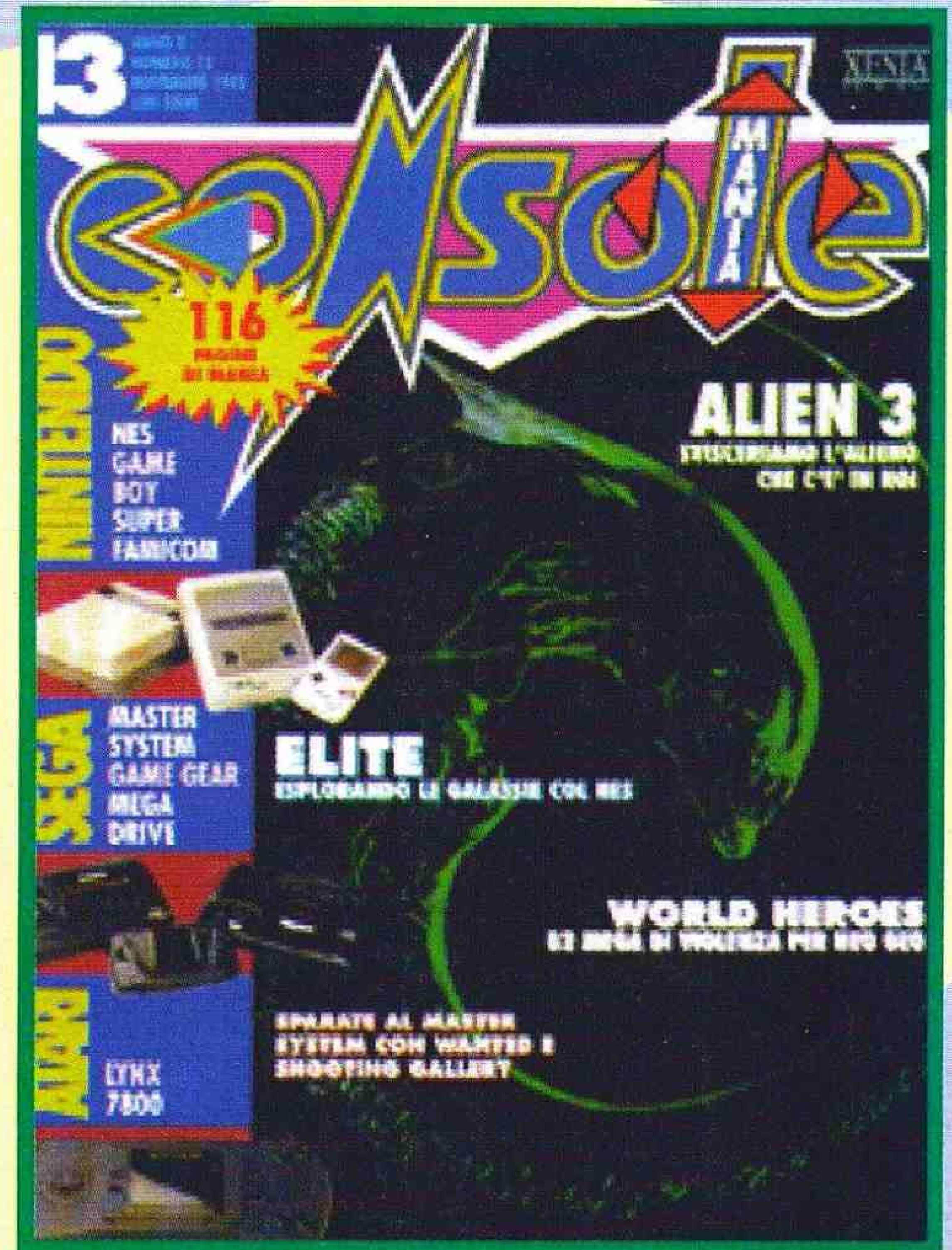
A questo punto, a costo di rischiare dell'autocelebrativo e nel nostalgico, non ce ne vogliate, è impossibile non fermarsi un po' a pensare, a guardarsi indietro e riscoprire quelli che ormai sono diventati ben quattro anni e mezzo. Non solo i giochi, gli speciali, o le copertine, ma anche tutto quello che li ha accompagnati; per quello ci vorrebbe ben più di questa manciata di pagine, ma consentiteci lo stesso di rubare un po' di spazio per ricordare insieme i primi cinquanta numeri di ConsoleMania, e ripercorrere insieme a loro gli ultimi quattro anni, nostri, e dei nostri affezionati lettori.



PARTE PRIMA: LA NASCITA

Oh, in realtà ConsoleMania è nata ben prima di quell'ottobre del 1991. Le origini, a voler guardare bene, si trovano su TGM - che già nel primo numero dava la sensazionale notizia del nuovo mostro di grafica dal Giappone, il PC Engine - e ancora più in là sulle pagine della mitica Zzap!, dove potete ritrovare recensioni non solo per il vecchio NES, ma addirittura per il preistorico quanto mitico Atari VCS 2600!
Ma è con i nuovi "mostri nipponici" a 16 bit, le grandi novità del 1991, il Super Nintendo Entertainment System e il Sega Mega Drive, che rinasce in Italia un mercato delle console, un mercato degno di una sua rivista che, in pratica, non era esistita più dai tempi del lontanissimo Videogiochi.

Ed è così che il boss editoriale, Mr. Ferri, incarica Stefano Gallarini di assemblare un nuovo team per la neonata rivista così composta: alla direzione del tutto c'è "Zio" Gallarini, ai tempi mente coordinatrice della Xenia Edizioni. Come caporedattore viene scelto un aspirante ballerino, appena sceso dai monti di Bolzano: il suo hobby fino ad allora era stata la lotta a mani nude con gli orsi locali, la cui estinzione lo lascia improvvisamente disoccupato e senza alcuna vittima da torturare.
L'assistente alla redazione è Gabriele Pasquali, genovese appena trapiantato con il senso dell'umorismo di un portacenere ma con una conoscenza pressoché totale del mondo console. Già da allora collaboravano i Bovas la cui naturale demenza li aveva spinti fin qui da Zzap! e Giancarlo Calzetta, un buffo trapiantato cosentino - sosia spirituale di Giobbe - creativo e divertente quanto squilibrato, come dimostra la sua strana fobia per le rondini. C'erano poi l'inarrestabile caporedattore di TGM, Max Reynaud che, incredibile, prima di venire fagocitato da TGM scriveva occasionalmente su ConsoleMania, Piermarco Rosa, un ottimo collaborato-



re se togliamo il fatto che abita a 200 chilometri dalla redazione (Genova) e infine il sottoscritto, Stefano Giorgi, un reduce da Zzap! e TGM che era già vecchio il primo numero di ConsoleMania.
Insomma, non mancavano le premesse affinché il tutto affondasse dopo i primi tre numeri. Come se non bastasse, dopo il primo numero il supporto inglese della rivista venne a mancare (a quei tempi le riviste della Xenia potevano contare sul materiale, tradotto, di alcune riviste inglesi di cui aveva i diritti) e, appena nata, dovette reggersi sulle sue gambe.
Beh, credeteci o meno quell'improbabile miscela aveva molti più ottani di quanto chiunque potesse immaginare, e in capo a qualche mese ha cominciato a carburare...

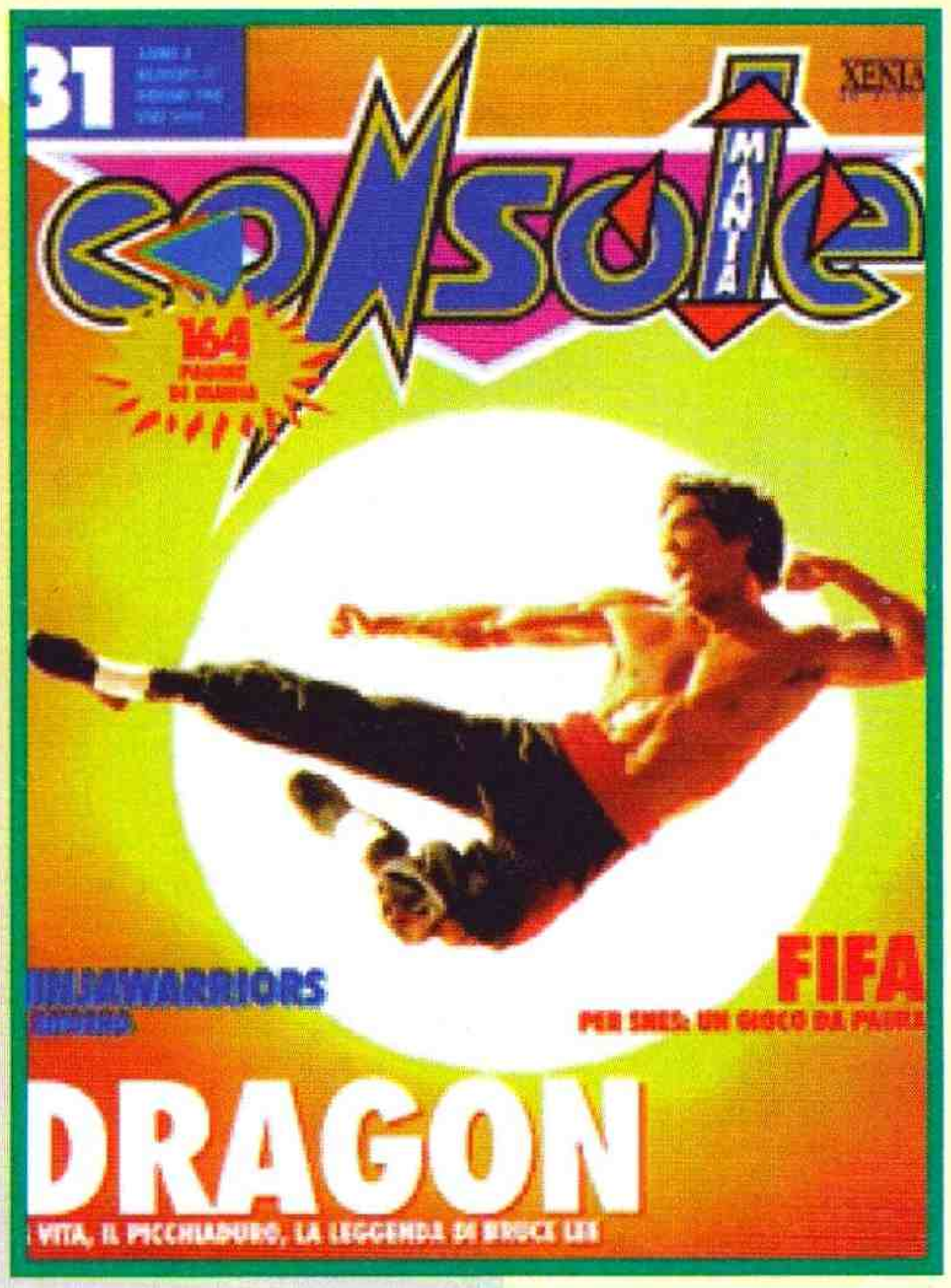
PARTE SECONDA: NUMERI 1 -10

Beh, anche se il periodo dei primi giochi era già passato Mega Drive e SNES erano ancora una novità, e ancora imperversavano console come il PC Engine, con il bellissimo F1 CIRCUS '91, il Master System rullava ancora, il Lynx at-

traversava il suo periodo d'oro (disponeva addirittura di una rubrica tutta sua e, a ottobre, si era appena fatto vedere il Lynx 2) e il Game Boy aveva appena cominciato il suo periodo più brillante.
Ma vogliamo fare qualche nome?
Cominciamo con quel bellissimo picchiaduro che era STREETS OF RAGE (MD), la EA pubblica il suo primo EA HOCKEY (MD), OUTRUN EUROPA (MS) conquista la copertina, BUBBLE BOBBLE (MS) spopolava ancora, TOEJAM & EARL (MD) conquista la palma di gioco più acido per console (sembra ieri) e cominciano a farsi vedere, sempre più numerosi, sempre più belli, giochi SNES come CASTLEVANIA IV.
Il MD sfoggia le sue capacità poligonali

con il primo simulatore F22, ROLLING THUNDER e SPEEDBALL (MD) sono già al secondo episodio. Comincia dal NES la serie dei giochi ispirati a STAR WARS e il SNES non riesce a replicare il successo di THUNDERFORCE III (MD) (a tutt'oggi uno dei migliori shoot 'em up) con il suo THUNDER SPIRITS, mediocre conversione. Il PC Engine continua a sbancare gli shoot 'em up con il bellissimo PARODIUS, e il repellente TOILET KIDS: Boogerman non è assolutamente una novità. Il SNES intanto amplia la sua offerta con giochi che vanno da SIM CITY al notevole SUPER CONTRAS (Konami). Gli RPG crescono sotto le amorevoli cure del Gabibbo (è il periodo dei PHANTASY STAR (MS), ARCUS ODYSSEY (MD), Y'S III (MD)).

Nasce PIT FIGHTER (MD), progenitore dei vari Mortal Kombat, e la serie dei DESERT STRIKE (MD).
Il Neo Geo è la "console ricca" del momento e popola i sogni dei giocatori con meraviglie come KING OF MONSTERS, MAGICIAN LORD e il primo FATAL FURY, sic!
Credeteci o meno, ma è in questo periodo che comincia l'epoca del CD ROM. A febbraio del '92 cominciano a fare capolino Mega CD e PC Engine CD: il non plus ultra della tecnologia che ci precipitiamo ad ammirare insieme a Gab(ibbo)riele.
La febbre CD imperversa ed è ad aprile del '92 che, in una nottata di lavoro redazionale,



Giancarlo e Alex "costruiscono" il CD per NES e MD avvalendosi di una bilancia, un CD, molta fantasia e (tocco di classe) una mentina. A quei tempi eravamo giovani, squilibrati e con nottate da buttare in idiozie - ma saranno moltissimi i lettori a caderci.
SNES e Megadrive ufficiali sono appena arrivati e il mondo videoludico è straziato dal dilemma: giapponese o italiano? Compatibile o meno? ConsoleMania è ormai quasi adulta, si è assestata, il lavoro comincia a girare bene: iniziamo a mandare visitatori alle prime fiere estere e stand a quelle nostrane. Complessivamente ci divertiamo veramente un casino, come dimostrano le foto degli editoriali (la maggior parte prese tra le 2 e le 3 AM) che culminano con un fantastico Godzilla di profilo: un periodo che ricordo ancora con affetto. Purtroppo ci distraiamo solo per un attimo che ci è però fatale: i Bovas si impadroniscono della posta e, ahimè, Emanuele Scichilone entra in redazione: beh, se non altro sua sorella Eloisa è simpaticissima.

PARTE TERZA: NUMERI 11-20

La seconda decade si apre proprio bene: nel settembre del '92 arriva lo stramitico STREET FIGHTER II (SNES), un 99 pienamente meritato, come dimostrerà la storia. Il mitico titolo Capcom inizierà una vera e propria invasione di picchiaduro: che cominceranno entro breve con le conversioni di diversi giochi Neo Geo. CARMEN SANDIEGO (MD) viene accolta da un misterioso cartello anonimo che qualcuno appende in redazione: "Who cares where the fucking hell is Carmen Sandiego?"
Lo shoot 'em up THUNDERFORCE IV è un degnissimo seguito che viene accolto da un altisonante 98, ma è altrettanto degno di nota ALIEN III (MD): con il film non c'entra nulla, ma è di grossa atmosfera. THUNDERSTORM inaugura la serie dei giochi stile "lasergame" per Mega CD, mentre il PC Engine comincia a calare ma ci regala ancora qualche discreto shoot 'em up come SOLDIER BLADE. Il periodo comincia a intristirsi leggermente, e a dicembre '92 le uniche cose degne di nota sono SUPER MARIO KART e MEGA-lo-MANIA.

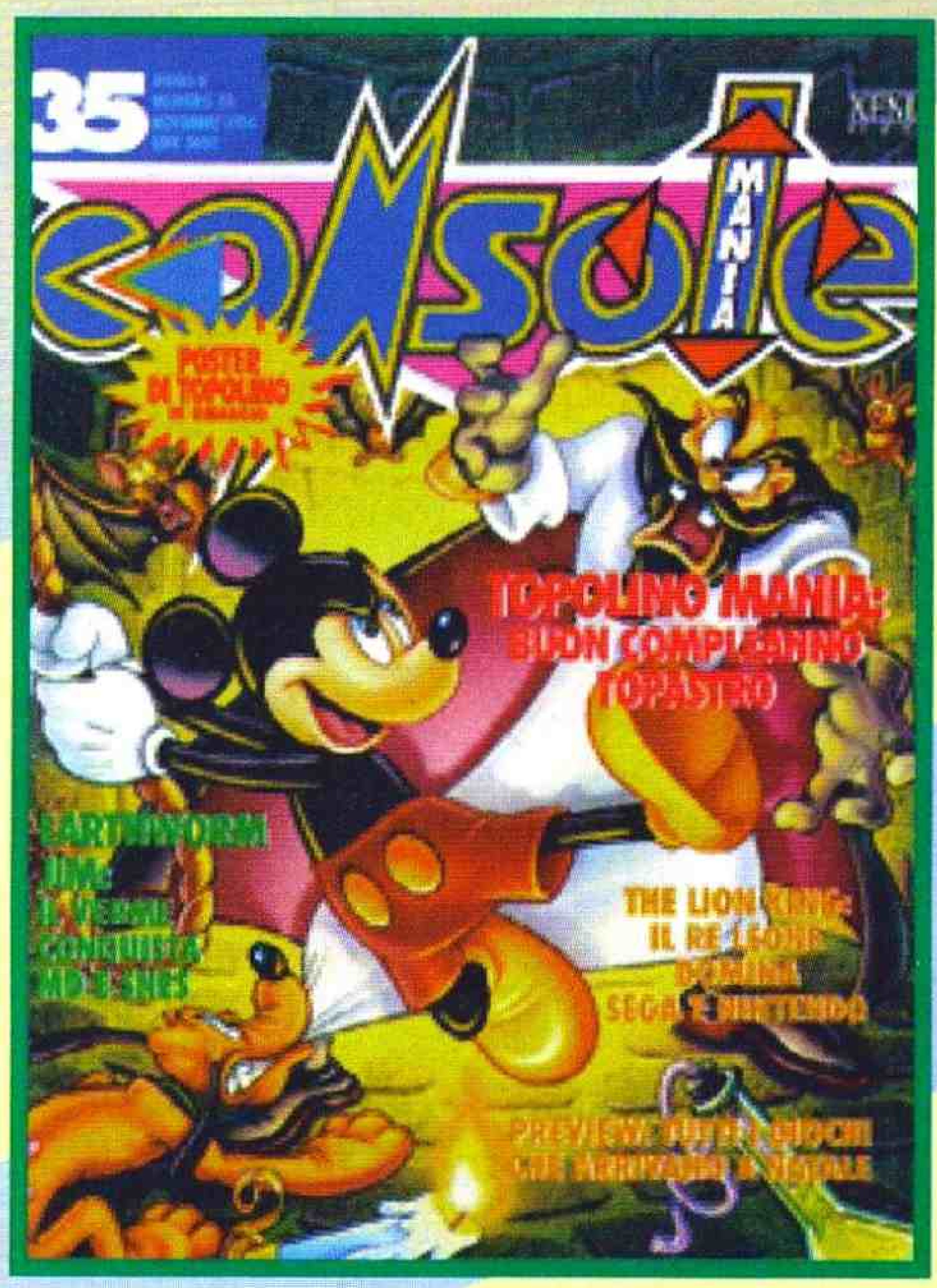
Per fortuna c'è il Neo Geo che attraversa un periodo particolarmente prolifico con una serie di elementi notevoli: KING OF MONSTERS II, ALPHA MISSION II, ART OF FIGHTING, FATAL FURY 2, etc.
KENSHIRO strappa la copertina di gennaio, ma è un vero bidone, per fortuna ci sono SONIC 2 (MD) e PARODIUS

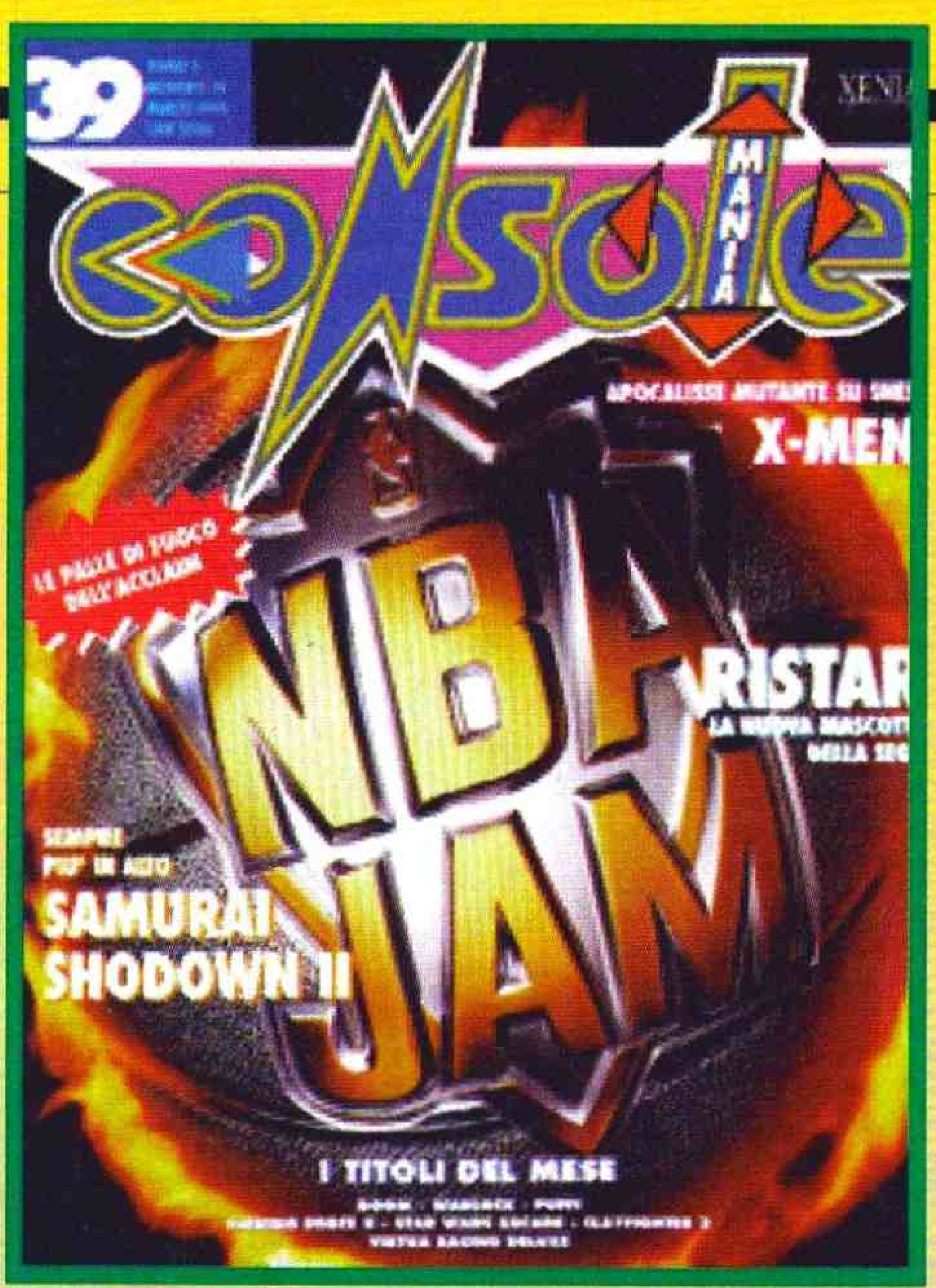
(SNES), mentre LEGEND OF ZELDA non riesce a esaltare MA più di tanto. La copertina di MAZIN SAGA (MD, aprile) è una delle più belle di ConsoleMania, e anche il gioco (strano) non è male: è il periodo di ASSAULT SUITS VALKEN (SNES), ANOTHER WORLD (SNES, MD) e a dare una mano arrivano le importazioni ufficiali di giochi vecchiotti come F-ZERO e SUPER EDF. Il vecchio accanto al nuovo, il SNES sfodera a maggio '93 il suo chip poligonale Super F/X con STARWING degli Argonaut, ma lo stesso mese viene spazzato via da quello che diventerà uno dei giochi più gettonati in redazione: PUYO PUYO per Mega Drive. La Virgin ci stupisce con platform come MICK & MACK e SPOT: macchine come SNES e MD stanno oramai per raggiungere l'apice della popolarità, il SNES viene finalmente importato anche ufficialmente, le macchine vengono sfruttate al meglio, abbiamo ormai raggiunto quel periodo della recente storia dei videogiochi che probabilmente la maggior parte dei nostri lettori conosce. Le voci di nuove console scarseggiano, in compenso per SNES e MD esce veramente di tutto: giochi a parte le due console vengono cosparse di periferiche come cannoni, adattatori, modem, mouse e chi più ne ha...

Console come Master System, NES e soprattutto Lynx cominciano il loro declino: quest'ultimo conserva ancora la sua rubrica ma i giochi cominciano a scarseggiare. In compenso il Mega CD continua a promettere ma non mantiene moltissimo, la console non sembra più quella meraviglia iniziale. Anche il PC Engine comincia a risentire un po' dell'età e della mancata importazione, e perde vistosamente colpi...

La seconda decade è un periodo decisivo per ConsoleMania: è adesso che si forma così come noi la conosciamo. Anzitutto il rientrato Marco Auletta torna ad essere un punto di riferimento come assistente alla redazione, che si è trasferita in via Valtellina, io mi ehm... assento momentaneamente (da ricordare l'ultima recensione prima dell'assenza, sottoscritta con questa esplicativa ed emblematica firma: Stefano "Trenta Denari" Giorgi. NdAlex), ma in compenso arrivano Stefano Petrullo, Andrea Orchesi e Max Pescatori, che sfrutterà la sua conoscenza di giochi per andare a fare il croupier a Las Vegas (e non sto scherzando). Arrivano anche l'affidabilissimo Chris Antonini e Andrea Fattori (uno degli scrittori più prolifici della storia: si dice che per scrivere così velocemente lui batta le mani a caso sulla tastiera e che per pura fortuna scriva testi coerenti) e insieme a loro due nuove rubriche fisse. Non mi potrò mai spiegare come Raffaele Sogni sia riuscito a penetrare in redazione: ogni giorno ci pentiamo di non averlo soppresso finché potevamo.

Cosa succede intanto in redazione? Beh potete vederlo dall'archivio fotografico degli editoriali: sono per me veri e propri pezzi di vita di allora, un filo diretto con la memoria. Perdonatemi il particolare legame affettivo con le foto del N. 18, ma erano le tre di mattina.





PARTE QUARTA: NUMERI 21-30

Inutile, il Mega CD non sfonda: giusto titoli come SILPHEED e THUNDERHAWK hanno un buon successo, sarà l'apice del Mega CD e l'inizio della sua discesa. Durante l'estate si aggrega alla combriccola il dinoccolato (e quasi perennemente in ritardo NdAlex) MAO (però non gioca poi così male a basket... NdAlex).

A settembre '93 arriva MORTAL KOMBAT, ed è veramente un combattimento mortale, per il predominio, tra i picchiaduro: SF II C.E., SF II TURBO, FINAL FIGHT 2, WORLD HEROES 2, il picchiaduro delle TURTLES, DRAGONBALL Z 2, ETERNAL CHAMPIONS e tantissimi altri, tra cui l'inconsueto CLAYFIGHTER, il gioco del pongo, ma forse a dire l'ultima parola arriva SAMURAI SHODOWN, almeno quest'anno.

Da segnalare anche SUPER TURRICAN (SNES), SUPER JAMES POND (SNES), la EA torna con JUNGLE STRIKE (MD) e la Konami con quella meraviglia di ROCKET KNIGHT (MD) che conquista la copertina, ma fa soprattutto capolino MICROMACHINES: dite la verità; ottobre del '93 non vi sembra davvero ieri? Il MD si esalta con ALADDIN, CHUCK ROCK 2, GUNSTAR HEROES, STREET FIGHTER II, LANDSTALKERS ma il SNES risponde con l'assurdo ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS, SUPER MARIO ALL STARS, SUPER BOMBERMAN e SUPER EMPIRE STRIKES BACK.

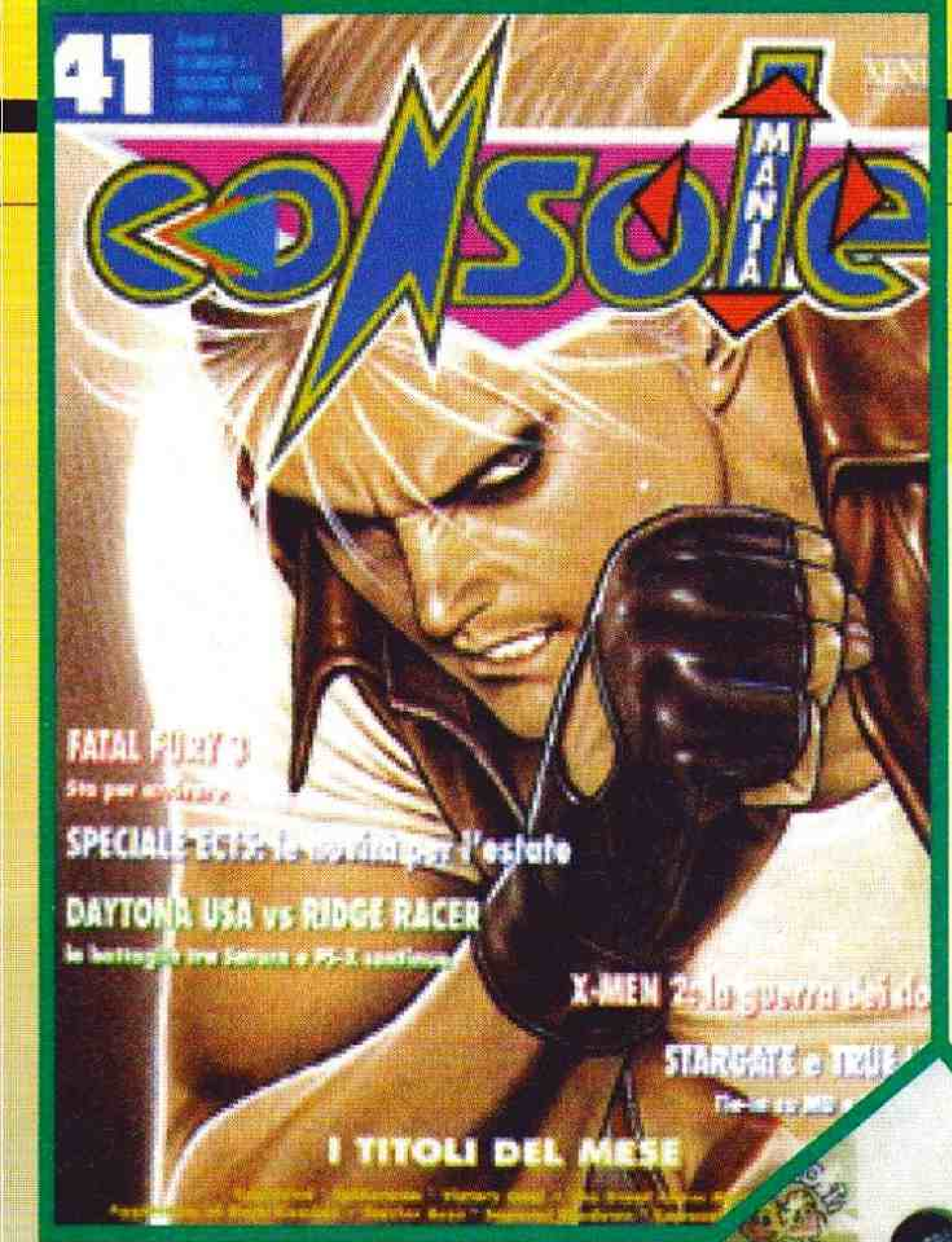
Arriva a dicembre FIFA SOCCER, destinato a entrare nei cuori dei videocalciatori, così come NBA JAM. È dello stesso periodo il bellissimo platform FLASHBACK.

ROBOCOP VERSUS TERMINATOR (MD) viene ricordato per lo splatter, DUNE 2 (MD) non ottiene il successo che meriterebbe e ACTRAISER 2 non riesce a replicare il successo del primo, MR. NUTZ (SNES) è graficamente stupendo, ma non si può dire altrettanto della giocabilità, GANBARE GOEMON 2 (SNES) è un gioco fuori come un balcone ma TOEJAM & EARL 2 lo batte di diverse lunghezze.

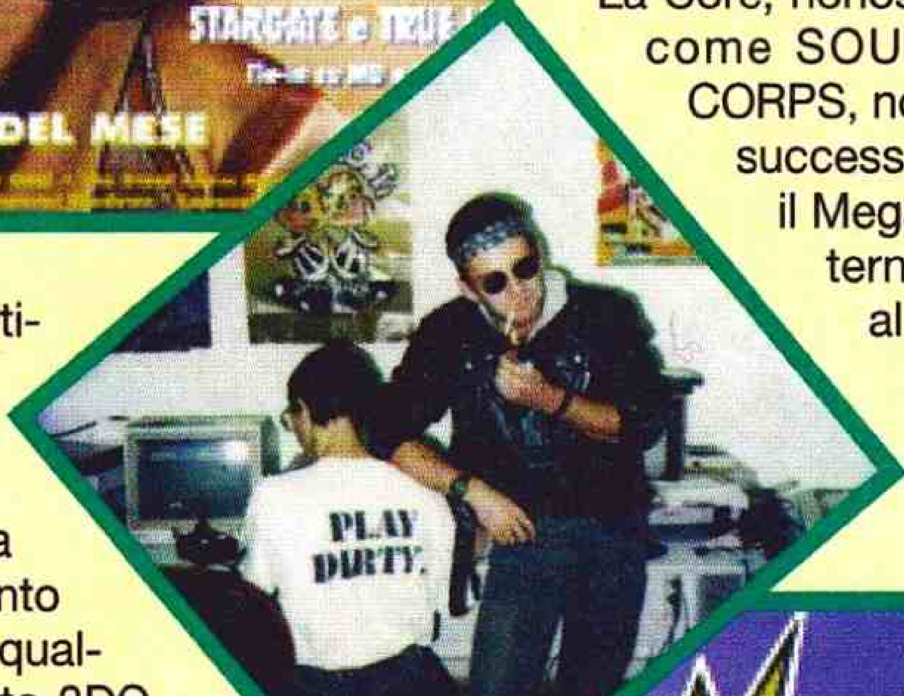
A settembre arriva finalmente SONIC 3, il SNES è subito pronto a rispondere con MEGAMAN X, un altro classico, ma è la Sega a piazzare, il mese successivo, il colpaccio con l'uscita dell'attesissimo VIRTUA RACING. Il terzo STREETS OF RAGE delude, ma per fortuna c'è SUB TERRANEA a risollevare le sorti del MD.

La redazione si assesta quasi definitivamente, con l'arrivo del bambino grasso Mirko Marangon (invisibile quanto indispensabile) e il ritorno del milite ignoto Calzetta: ormai Alex ha il suo bel giro di conoscenze e di PR, e i viaggi all'estero per fiere & co si sprecano: Las Vegas, Chicago, Londra e... Milano dove il caro Alex trova finalmente un suo pari: Freddy Kruger al Dylan Dog Horror Fest.

Ma torniamo ai giochi. Il Natale del '93 è il periodo con la maggiore densità di titoli che io ricordi: tra preview (ebbene sì, nel frattempo sono iniziate anche quelle) e re-



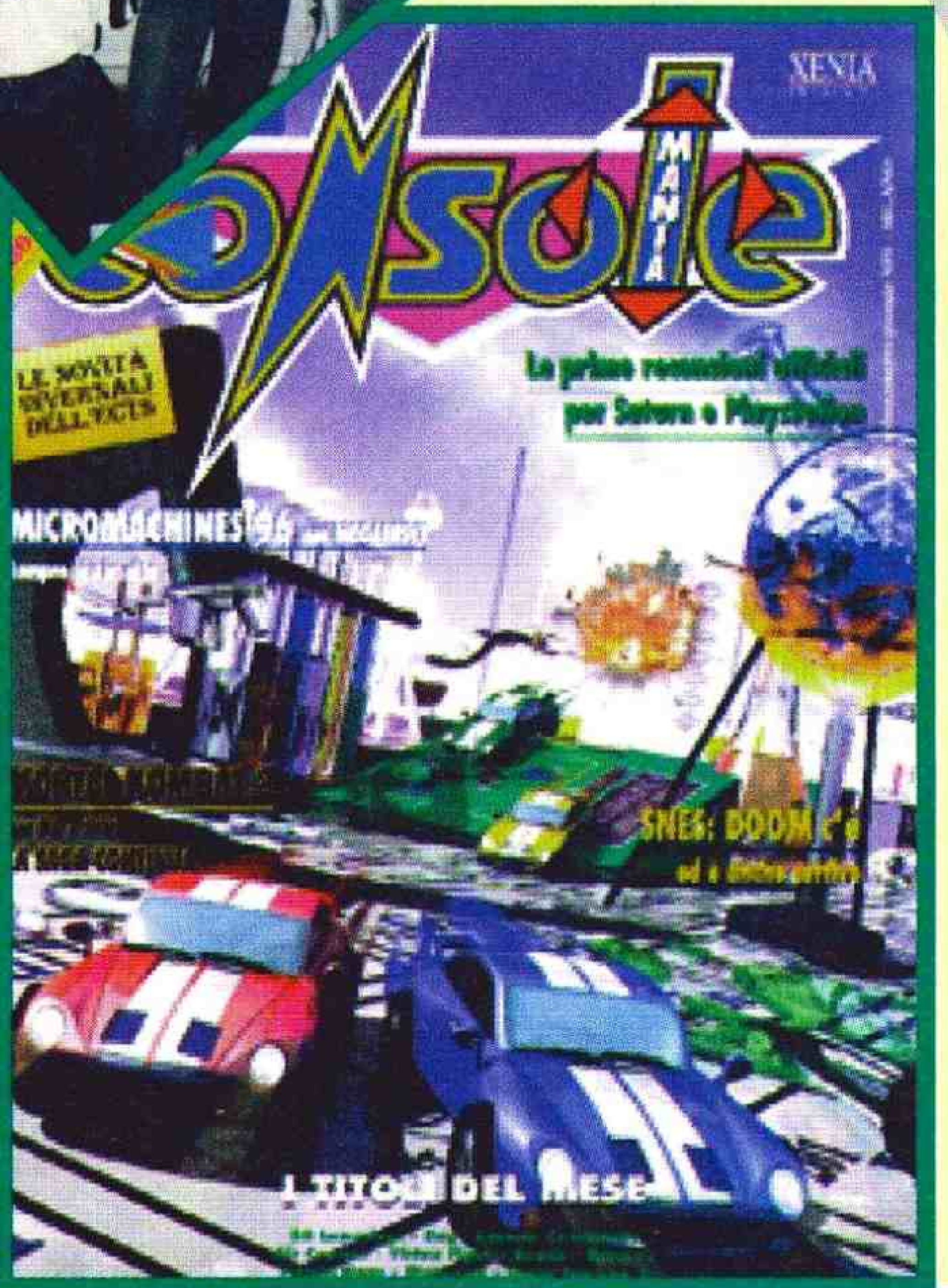
50° ANTEPRIMANIA NEWS



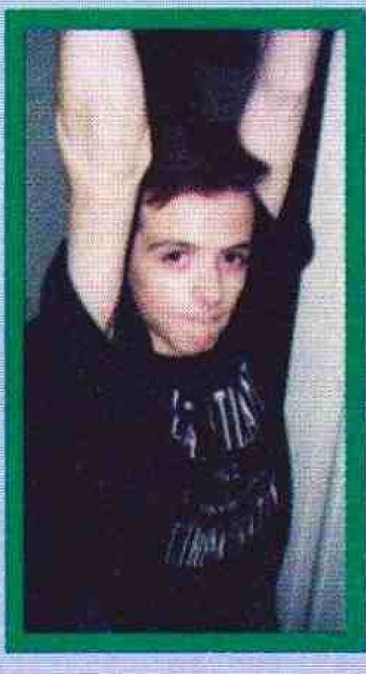
view sono ben 52 i titoli!

È l'apice del successo per SNES e Mega Drive, ci sono soltanto loro. Ma dura solo qualche mese, il progetto 3DO di Trip Hawkins vede finalmente la luce (a marzo la prima recensione, Total Eclipse), il fantomatico Jaguar sorge dalle ceneri del defunto progetto Panther e promette sfaceli, ma le prime foto (dicembre '93) non convincono. Intanto si comincia a parlare con sempre maggiore insistenza di una fantomatica console Sony, il PSX (marzo '94) e dei nuovi progetti Sega che comprenderebbero una nuova macchina a 32 bit: cosa ci sarà di vero?

Il CD 32, la versione console dell'Amiga, è l'incertezza dell'anno.



PARTE QUINTA: NUMERI 31-50



Beh, questa non è più storia, è quasi attualità. Il giugno del '94 si apre con la copertina di DRAGON (MD), e il gioco è all'altezza. I titoli, probabilmente, li ricordate ancora: FIFA SNES spopola, WILDTRAX è il nuovo gioco del chip FX e, per quanto riguarda i picchiaduro, il MD si inventa un gioco con le palle, BALLZ, mentre il SNES sfodera MORTAL KOMBAT II. URBAN STRIKE (MD) è un gioco tecnicamente spettacolare, ma la Shiny riesce a fare molto di più: un titolo tra i più divertenti mai visti su console, il mitico EARTHWORM JIM. Siamo così arrivati al novembre del '94: LEMMINGS 2 è bellino, ma i giochi-computer su console spesso non funzionano. In compenso ci sono THE LION KING, TOPOLINO MANIA (ma la pantegana, qui in redazione, non è ben vista), LETHAL ENFORCERS 2 (MD) e SUPER BOMBERMAN 2. Da segnalare ancora ROCKMAN X2 (SNES), la versione SNES di SPARKSTER e, sempre per Nintendo, l'inconsueto UNIRACERS e il ritorno del mitico SUPER STREET FIGHTER II. PUYO PUYO 2 riscuote in redazione il prevedibile successo, ma non altrettanto si può dire per SYNDICATE (MD) nonostante fosse molto apprezzato su PC.

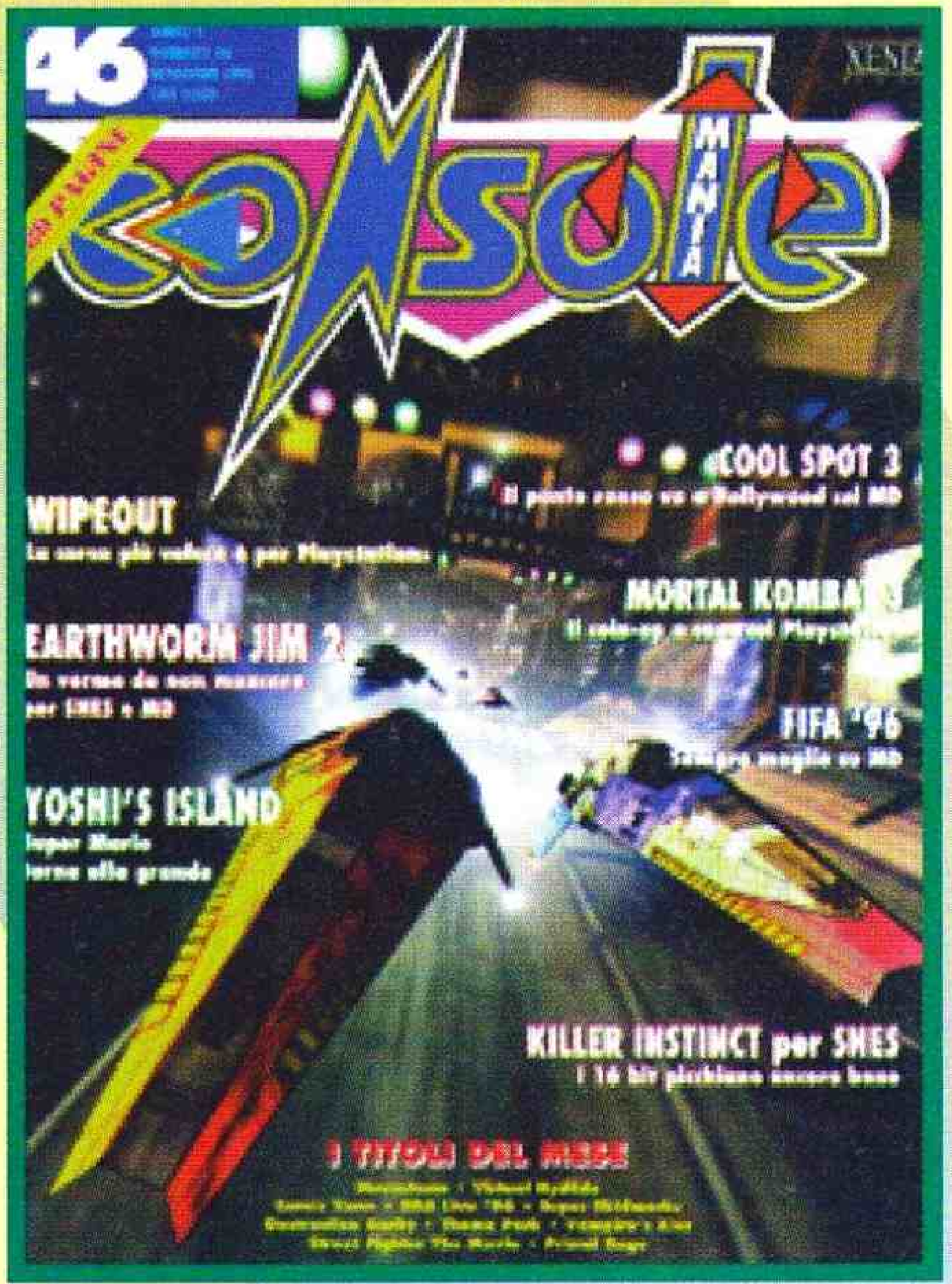
La Core, nonostante diversi tentativi come SOULSTAR e BATTLECORPS, non riesce a replicare il successo di Thunderhawk, e il Mega CD tra periodi di alterne fortune si avvicina al declino che, ancora, sta affrontando.

Il Neo Geo, approfitta degli ultimi mesi prima di Saturn e PSX per piazzare un paio di colpi pesanti: Mai è sempre più in forma in KING OF FIGHTERS '95 e FATAL FURY 3, e SAMURAI SHODOWN III è superlativo.

Questo è probabilmente il periodo migliore per il 3DO, che comincia a rullare giochi anche di discreta fattura. PSX e Saturn faranno pure sognare, ma giochi come NEED FOR SPEED sono lì, e sono reali.

A marzo del '95 tra un discreto numero di buoni giochi (RISTAR e SHINING FORCE II per MD, X-MEN per SNES e NBA JAM) fa capolino un primo assaggio di quello che verrà: arrivano i primi giochi del 32X. Come inizio, tra DOOM, STAR WARS e VIRTUA RACING non c'è male, peccato che il trend non sia perpetuato.

Ma è di aprile la sorpresa: a fare capolino dalla copertina del numero 40, in diretta dal Giappone, c'è PANZER DRAGOON, bellissimo shoot 'em up che ci dà una prima idea di quello che il Saturn ci farà vedere nei mesi successivi: la presentazione, le musiche e l'atmosfera sono superlativi. Ma PD è in buona compagnia: insieme a lui ci sono il passabile CLOCKWORK KNIGHT e VIRTUA FIGHTER, che conquista subito il cuore dei picchiatori redazionali. Il Playstation non è da meno e fa gran sfoggio delle sue capacità, anzitutto con TOSHINDEN, ma anche con MOTORTOON GRAND PRIX e KILEAK: il primo round è a favore del Saturn, tutto sommato.



Ma la sfida continua: già al mese successivo c'è un altro scontro al vertice, RIDGE RACER vs DAYTONA, e da lì sarà un susseguirsi, con il PSX che prevale come quantità, ma anche come qualità media, con titoli come WIPEOUT, MORTAL KOMBAT III, TWISTED METAL, TEKKEN, mentre il Saturn piazza colpi pesanti come SEGA RALLY e VIRTUA FIGHTER 2.

Le nuove console, arrivateci direttamente dal nostro corrispondente nipponico, calamitano l'attenzione, ma riescono ugualmente a farsi notare STORY OF THOR, e soprattutto un piacevole ritorno: SUPER PUNCH OUT per SNES. ALIEN SOLDIER è un ottimo shoot 'em up per MD, ILLUSION OF GAIA (SNES) è un RPG di quelli "pesanti" e ancora FIFA '96, EARTHWORM JIM 2, COMIC ZONE (MD), SPOT, DONKEY KONG COUNTRY, KILLER INSTINCT, il bellissimo YOSHI'S ISLAND: tra il canto del cigno dei 16 bit (tutt'altro che sorpassati, come hanno dimostrato i dati di vendita) e i nuovi titoli per PSX e Saturn è davvero un bel periodo.

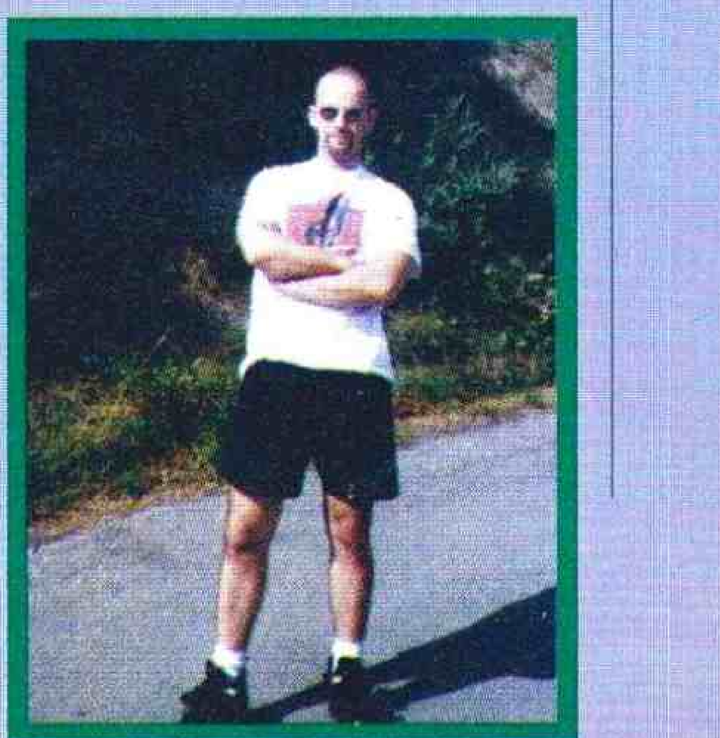
PARTE SESTA: NUMERI 50-100

È davvero buffo: man mano che la memoria si avvicina a periodi più recenti i ricordi si fanno più articolati, più complessi e, in un certo senso, meno chiari e distaccati: gli annunci e controannunci sull'Ultra 64, i nuovi giochi a 32 bit, i pochi titoli a 16 bit. È così che ci si accorge che si sta passando dai ricordi al presente.

Oh, probabilmente adesso vi attendereste qualche melensa considerazione sui bei tempi andati, ma è altrettanto buffo come, sfogliando questi cinquanta numeri, sia passato dalla nostalgia dei primi alla vitalità degli ultimi.

O, più semplicemente, sono le sei di mattina, ho passato la notte in bianco per scrivere questo articolo, e domani c'è tanto da fare, studiare, scrivere recensioni, dare un'occhiata alle ultime notizie sull'Ultra 64, ci sono da preparare i prossimi cinquanta numeri di ConsoleMania. Solo due parole, quindi, per citare anche l'ultimo acquisto redazionale, Emanuele Fiorillo: è appena arrivato ma chissà, forse quando sarà anche lui un redattore di sedicesimo livello potrà ambire al posto di bersaglio vivente per i coltelli da lancio del nostro tagliente caporedattore: il ragazzo si farà, e per sua fortuna ha le spalle strette...

Stefano VF Giorgi



Nei **SOFT center**®

SOLO GIOCHI ORIGINALI, GARANTITI LEADER!

ABRUZZO E MOLISE: Videocomp - Via Trieste 18/20 - AVEZZANO (AQ) ◆ Computer Market - Via Trieste 79/81 - PESCARA ◆ Ferri Elettroforniture - Via Tiburtina Valeria 57 - PESCARA.

CALABRIA: Console Point - Via Vittorio Alfieri 20 - RENDE (CS). ◆ Southware Computer - Via Bixio 32/A - REGGIO CALABRIA.

CAMPANIA: Giocattoli Lanzetta - Via Carducci 45 AVELLINO ◆ New Media - Via De Gasperi 42 - CASERTA ◆ Capri Graphic - Via Listrieri 17 - CAPRI (NA) ◆ Computermania - Via Consalvo Carelli 35 - NAPOLI ◆ Elettronics System sas - Via De Gasperi 141 - CASTELLAMARE DI STABIA (NA) ◆ Informatica Esse - Via Libertà 258 - PORTICI (NA) ◆ La Camera Oscura - Via P. Castellino 22 - NAPOLI ◆ M.F.C. Quaglia - Via Calata San Marco 11 - NAPOLI ◆ Migliardini Umberto - Via S.Anna dei Lombardi 35 - Largo Monteoliveto 7 - NAPOLI ◆ IDC - Via Cilea 112 - NAPOLI ◆ Martina Vico Ferrovia 17/18 - NAPOLI ◆ NE.MI. - Via Sepone 4 - PONTICELLI (NA) ◆ Seganintendomania - Via Crispi 18 - NAPOLI ◆ Computer Service - Via L. Da Vinci 91/93 - SCAFATI (SA) ◆ New Computer Market - Corso Garibaldi 65 - SALERNO.

EMILIA ROMAGNA: Brain Pump - Via Timavo 7/b - BOLOGNA ◆ Cartoleria Portanova - Via Portanova 18/A - BOLOGNA ◆ Compagnia Italiana Computer - Via Emilia Ponente 56 - BOLOGNA ◆ E.C.S. - Via Casarini 3/C - BOLOGNA ◆ Grande Emporio Sterlino - Via Murri 75/A - Via Lombardi 43 - Via S.Stefano 30/2 - Via Indipendenza 66 - BOLOGNA ◆ Business Point - Via C. Mayer 85 - FERRARA ◆ CEMM - Via Ravenna 145/153 - FERRARA ◆ Soft Gallery - Via Mortara 60/B - FERRARA ◆ Zuccherelli Benvenuto - Via Cavour 74 - RAVENNA ◆ Computermania -Via C.Battisti 167 - Cesena (FO) ◆ Computer Video Center - Via Campo di Marte 122 - FORLI' ◆ Neri Punto Games - Piazzale Vittoria 13 - Forlì ◆ Microinformatica - Via Tien An Men 15 - SASSUOLO (MO) ◆ Orsa Maggiore - Centro Comm. I Portali Piazza Matteotti 20 - MODENA ◆ Zanichelli - Via Saffi 78/B - PARMA ◆ Zeta Informatica - Via E. Lepido 6 - PARMA ◆ 2L Computer - Stradone Farnese 2/V-PIACENZA ◆ Delta Computer - Via Martiri della Resistenza 15/G - PIACENZA ◆ Electronic Fun - Corso V. Emanuele 142 (Gall. Politeama) - PIACENZA ◆ Computer Line - Via S.Rocco 10/C - Via J.F.Kennedy 15/T - REGGIO EMILIA

FRIULI VENEZIA GIULIA: SME - Via Udine 28 - ZOPPOLA (PN) ◆ Videolandgames - Via Rismondo 4 - TRIESTE ◆ Idreno Mattiussi - Via Liciniana 58 - MARTIGNACCO (UD) ◆ Mofert 5 - Via Leopardi 24/A - UDINE.

LIGURIA: ABM Computers - Piazza de Ferrari 2 - GENOVA ◆ Foto Mauro - Via T.M. Canepari 183/R - Rivarolo (GE) ◆ Gamemania - Via Piacenza 294/295r - GENOVA ◆ Games Point - Via Entella 172 - CHIAVARI (GE). ◆ Il Balilla - Via F.Aprile 112/R - GENOVA ◆ Paglialunga - Vico Liceti 6 -RAPALLO (GE) ◆ Scabini Giocattoli - Via C.Reta 7/R - BOLZANETO (GE) ◆ Centro Hi-Fi Video - Via della Repubblica 38 - SANREMO (IM) ◆ Office & Games - Piazza Bianchi 9 -IMPERIA ◆ CD Hardware - Piazza Matteotti 14/16 - LA SPEZIA ◆ Athena Informatica - Via Carissimo e Crotti 16/R - SAVONA ◆ Celesia Enza - Via Garibaldi 144 - LOANO (SV)

LAZIO: Bit Shop - Via A. Serra 26/a - ROMA ◆ Centro diffusione Grandi Marche Via Valbondione109/7- ROMA ◆ Computel - Via E. Rolli 33 - ROMA ◆ Campa Adolfo - Via Prenestina 426 - ROMA ◆ D & D Computers - Via L. Valerio 22 - ROMA ◆ Game Point - Via Del Clementino 95 - ROMA ◆ Key Bit Elettronica - Via Cialdini 8/10 - LATINA ◆ Aricò Giovanni - Via Magna Grecia 71 - ROMA ◆ Electronic's 69 - c/o Centro Commerciale La Romanina - Via Ferri - ROMA ◆ Garzoli Luciano - Via Val di Sangro 25 - ROMA ◆ GiGi Watch - Viale Ippocrate 25 - Via Napoleone III 93 - ROMA ◆ Giocofollia - Via Parma 5 - ROMA ◆ La Chioccia - Viale Marconi 277 - ROMA ◆ M.Electronic - c/o Centro Commerciale I Granai - ROMA ◆ Metro Import - Via Donatello 37 - ROMA ◆New Plotter Center - Via Tuscolana 695 - ROMA ◆ Odis - Piazza Pontelungo 3 - S.Maria Ausiliatrice 23 - ROMA ◆ Pergioco - Via degli Scipioni 109/111 - ROMA ◆ Take Away - Via Tripolitana 164 - ROMA ◆ Tecnograph Informatica - Via dell'Imbrecciano 70/B - ROMA.

LOMBARDIA: Consult and Trade - V.le Oriano 18 - TREVIGLIO (BG) ◆ Cordani - Via Moroni 312 - BERGAMO ◆ Megabyte 2 - Via Scuri 4 -BERGAMO ◆ Plug & Play - Via S.Caterina 94 - BERGAMO ◆ Tintori Enrico - Via Broseta 1 - BERGAMO ◆ Aurea - Via Rose di Sotto-93 - BRESCIA ◆ Dimensione Ufficio - Via A. Papa 4 - BRESCIA ◆ Master - Via Corsica 205 -BRESCIA ◆ Megabyte - Via Castello 1 - DESENZANO (BS) ◆ Megabyte - Corso Magenta 32/B - BRESCIA ◆ Pierrot Lunaire - Via Cremona 150 - BRESCIA ◆ TC Store - Via V.Emanuele - BRESCIA ◆ Il Computer - Via Indipendenza 88/90 - COMO ◆ VideoIsland - Via Morazzone 15 - COMO ◆Eltongros - Via Leonardo da Vinci 54 - 22062 Barzanò (CO) ◆ Mondo Computer - c/o Centro Comm. CR 2 - GODESCO PIEVE DELMONA (CR) ◆ Fumagalli - Via Cairoli 48 - LECCO ◆ Computer - Via Trieste 71 - MANTOVA ◆ Megabyte 4 - Via Calvi 95 -MANTOVA ◆A.C.T.E. - Via Diaz 9 - VIMERCATE (MI) ◆ Arca - Via Trieste 13 - GORGONZOLA (MI) ◆ Arivivis - Piazza I Maggio 13 - CORSICO (MI) Atlantide - Via Rossini 43 - SEREGNO (MI) ◆ Bit 84 - Via Italia 4 - MONZA (MI) ◆ Art of Nessie - Via Grandi 17 - CESANO BOSCONE (MI) ◆ B.C.S. - Via Montegani 11 - MILANO ◆ Crazy Video - Via Dante 165 - SESTO SAN GIOVANNI (MI) ◆ Bidiemme - Via Nuova Valassina 125 - LISSONE (MI) ◆ Consolles Department - Via Lorenteggio 22/24 - MILANO ◆ Demo Giocattoli - Largo S.Crispino 3 - PARABIAGO (MI) ◆ Elettrodata - Via Capponi 5 -MILANO ◆ Fruit Shop - Via Martiri della Libertà 27 - MELZO (MI) ◆ Grazzini - Via M.Macchi 29 - Via Pitagora 4 - Viale Romolo 9 -MILANO ◆ Homic Shop - Piazza De Angeli 3 - MILANO ◆ Infoteca - Via Saronnese 16 - LEGNANO (MI) ◆ Joystick Fun - Via Bruzzesi 7 -MILANO ◆ King Games Piazza Unità D'Italia 3/e - VIMERCATE (MI) ◆ Lu Men - Via S. Monica 3 - MILANO ◆Marcucci - Via F.lli Bronzetti 37 -MILANO ◆ New Game - Corso Garibaldi 198 - LEGNANO (MI) ◆Newel - Via Mac Mahon 75 - MILANO ◆ Niki Show-room - Via Tavazzano 14 - MILANO ◆ PC Due - Via Borgazzi 30/e - MONZA (MI) ◆ Pergioco - Via S. Prospero 1 (Cordusio) - Via Aldrovandi (Lima) - MILANO ◆ Printex - Corso Buenos Ayres 53 - MILANO ◆ Proxima - c/o Città Mercato - VIMODRONE (MI) ◆ Rivola - Via Vitruvio 43 - Via Mauro Macchi 26 (MI) ◆ Supergames - Via Vitruvio 37 - MILANO ◆ Terza Generazione - Via L. Da Vinci 157 - ◆REZZANO SUL NAVIGLIO (MI) ◆ Tutto Software - Via V.Monti - MELEGNANO (MI) ◆ Virgin Megastore - Piazza Duomo 8 - MILANO ◆ Virtuali - Via Rasori 8 - MILANO ◆ Virtudo - Via Fiamma 6 - MILANO ◆ Assitec - Via Trieste 97a/b - PAVIA ◆La Casa del gioco - Via Breventano 8 - PAVIA ◆ La Voce della Luna - Corso Mazzini 1b - PAVIA ◆ S.F. Informatica - Corso Cairoli 57 - PAVIA ◆ SW Computer - Centro Comm. Minerva - Via C. Battisti 42 - PAVIA ◆ Magic Screen - Via Mazzini 44/a - SONDRIO ◆ Almos - Via del Cairo 26 - VARESE ◆ Elledue - Via Sanvito Silvestro 55 - Via Giusti 16 - VARESE ◆ Floppy - Via Morazzone 2 - Via Carrobbio 13 - VARESE ◆ Giochigarden - Corso Sempione 33 - GALLARATE (VA) ◆ Iper Montebello - V.le Belforte 315 - VARESE ◆ Master Pix - Via Zappellini 4 - BUSTO ARSIZIO (VA) ◆ Serdata - c/o Magazzini Bossi - Via Clerici 126 - GERENZANO (VA)

MARCHE: CD Office - Via Martiri Della Resistenza 66 - ANCONA ◆ Giocatre - Via Martiri della Resistenza 12 - Via Marsala 10 - ANCONA ◆ Pellegrini - Zona Baraccola - ANCONA ◆ EcoAdriatica - Via Valtiberina 91 - PORTO D'ASCOLI (AP) ◆ Triozon Informatica - Via N.Buozzi 16 - PORTO SAN GIORGIO (AP) ◆ Zerouno Computer - Via Ulpiani 2 - S.BENEDETTO DEL TRONTO (AP) ◆ Berdini Ezio - Via Silvio Pellico - CIVITANOVA MARCHE (MC) ◆ Tarlazzi - Via F.lli Kennedy 7/9 - SFORZACOSTA (MC).t Media Shop - Via Lanza 42 - PESARO ◆ Personal Computer - Via Ponchielli 2 - PESARO.

PIEMONTE: Rossi Computers - Corso Nizza 42 - CUNEO ◆ Alex Computer - C.Comm. Le Gru Via Crea 10 GRUGLIASCO (TO) - Corso Francia 333/4 - TORINO ◆ Computer Work - Via Rivoli 38/A - ORBASSANO (TO) (EUREX - Cso Indipendenza 5 -Rivarolo Canavese (TO) ◆ EVOLUZIONE COMPUTERS &GAMES-Cso Francia 11 -TORINO ◆ Computing News - Via Marco Polo 40/E - TORINO ◆ Play Game Shop - Via Carlo Alberto 39/A - TORINO ◆ Queen Computer Shop - Corso Dante 2 - TORINO ◆ Elettronica sas- Corso Fiume 33 - VERCELLI ◆ Hobbyland - Via Bertodano 1 - BIELLA (VC).

PUGLIA: CD Bari - Via Capruzzi 128 - BARI ◆ Computer Shop - Via Galli 17 - BARLETTA (BA) ◆ Di Matteo Elettronica - Via Pisacane 11 - BARLETTA ◆ Williams Computer Center - Viale Unità d'Italia 79 - BARI ◆ Help Italia - Corso del Mezzogiorno km 1 - FOGGIA

SARDEGNA: Computer Shop - Via Oristano 12 - CAGLIARI ◆ Video Games - Via dei Mille 17 - SASSARI.

SICILIA: Azeta - Via Canfora 140 - CATANIA ◆ Prisma Computer - Via Canfora 122/124 -CATANIA ◆ Nuova Dimensione - Viale S. Martino 264 - Viale Regina Elena 143 - MESSINA ◆ Electromarket Livorsi - Via Messina Marine 533/b PALERMO ◆ ITI - Via S.Corleo 6 - PALERMO ◆ Masucci - Via Dell'Orsa Minore 298 - PALERMO ◆ Randazzo - Via Ruggero Settimo 55 - PALERMO ◆ Home Computer - Via delle Alpi 50 c/d/e -PALERMO ◆ Computertime - Via Garibaldi 116/A - FLORIDIA (SR) ◆ G.G.M. SERVICE - Via Epicarno 19 - SIRACUSA.◆ Computer Software design - Via Kennedy 39 - CALTANISETTA ◆ Home Computer - Via Galvani 29 - RAGUSA .

TOSCANA: Easy Soft Via Carlo del Prete 27 -FIRENZE ◆ Alberti Nuova - Via de Pucci - FIRENZE ◆ Bellanti - Largo Palestrina 13 - SCANDICCI (FI) ◆ Cherici - Via F.Baracca 2 - FIRENZE ◆ Elettronica Centostelle - Via Centostelle 5/A - FIRENZE ◆ Hobbytronics - Via Corridoni 15/a - FIRENZE ◆ Punto Soft 3 - Viale Guidoni 77/B - FIRENZE ◆ So.ge.ne. - Via Dei Cimatori 17/r - FIRENZE ◆ Computer Service - Via dell'Unione 7 - GROSSETO ◆ Eta Beta - Via S.Francesco 30 - LIVORNO; Piazza Costituzione 68/69 - PIOMBINO (LI) ◆ Cipolla Antonio - Via Vittorio Veneto 26 - LUCCA ◆ In.ca.ba - Via Provinciale 241/b - CAMAIORE (LU) ◆ Il Computer - Viale Colombo 216 - LIDO DI CAMAIORE (LU) ◆ Floating Point - Galleria L.da Vinci 32 - MASSA CARRARA ◆ Idea Soft - Via Vespucci 98 - PISA ◆ Bianchi Elettronica Vle Marconi 107 Poggibonsi (SI) ◆ Tecninovas Computer - P.zza Guerrazzi 19/21 - PISA ◆ Regalo Shopping - Corso Roma 62 - MONTECATINI TERME (PT) ◆ Elettromercato - Via Toscana 6 - MONTERIGGIONI (SI).

TRENTINO ALTO ADIGE: Computer Point - Via Rovigo 22/A - BOLZANO ◆ Electronia - Via Portici 1 - BOLZANO ◆ Kontschieder Stefan - Via Portici 313 - MERANO ◆ Cronst - Via Galileo Galilei 25 - TRENTO ◆ Eldom - Via Brennero 394 - TRENTO ◆ Music Center - Via Bolzano 39 - GARDOLO (TN).

VALLE D'AOSTA: BRUNO TEX 2 - Località America 135/139 - QUART (AO) ◆ IL MULTIMEDIALE -Via Aubert 31 - AOSTA

VENETO: Adriatica Casa - Via Medaglie D'Oro 59 - BELLUNO ◆ Bit Shop Computer - Via D.Manin 43 - PADOVA ◆ Compumania - Via C.Leoni 32 - PADOVA ◆ Computer Shop - c/o Centro Giotto - Via Venezia 61 - PADOVA ◆ OTC Computers- Via Europa 2 - GALLIERA VENETA (PD) ◆ OTC Informatica - Via Sorio 102/A - PADOVA ◆ Testi Giocattoli - Via Santa Lucia 13 -PADOVA ◆ Adriatica Casa - Via Luzzati 108 - TREVISO ◆ Adriatica Casa - Via Verdi 48 - ODERZO (TV) ◆ CD Rom Shop - Centro Comm. Tiziano - OLMI (TV) ◆ Computer shop -Centro comm. I Giardini del Sole - Castelfranco (TV) ◆ SME - Via Conegliano 59 - SUSEGANA (TV) ◆ Adria Model - Via Pratiguori 29 - PORTOGRUARO (VE) ◆ Giocattoli Francesca - Via Carducci 1/b - MESTRE (VE) ◆ Guerra Egidio - Via Bissuola 20/A - MESTRE (VE) ◆ R.Caputo - Piazza San Marco 5193 - VENEZIA ◆ Sartorello - Via Duca d'Aosta 4 - CEGGIA (VE) ◆ Sartorello - Via Venezia 8 -PORTOGRUARO (VE) ◆ SME - Via Orsato 5 - MARGHERA (VE)) ◆ Compugames - Corso Cavour 5/A - VERONA ◆ Megabyte 3 - Via XX Settembre 18 - VERONA ◆ Power Media - Piazza San Tommaso 10/11 - VERONA ◆ Adriatica Casa - Via Olmo 45 - ALTAVILLA VICENTINA (VI) ◆ Aster Market - Via Marinoni 5 - BASSANO DEL GRAPPA (VI) ◆ CSS Computer Supports Shop - c/o Centro Commerciale Le Piramidi Via Pola 20 - TORRI DI QUARTESOLO (VI) ◆ OTC Computers - Via Folgore 24 - VICENZA ◆ Console shop-Gall. S. Lorenzo11/13- VICENZA ◆ Megabyte 5 Contrà Mure Porta Nova 26/28 - VICENZA ◆ OTC Computers - Via Garibaldi 16 - BASSANO DEL GRAPPA (VI) ◆ C+S - Via Pascoli 40/d - AFFI (VR) ◆ Tecnocity - Via Valposina 55 - THIENE (VI).

DELPI

LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - Tel. 0332/874111

METTI ALLA PROVA LA TUA
PLAYSTATION SONY
PlayStation
PAL
DOOM
15
I DEMONI
SON TORNATI
id
SOFTWARE
NUOVE MUSICHE
SORPRENDENTI EFFETTI SPECIALI:
L'ECO, IL RIVERBERO
AZIONE TOTALE
PLAYSTATION
SONY
£ 139.900
Numero Verde
167-821177
LEADER
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

THE NEXT LEVEL

Via Gadames, 20/b - Roma
Tel.06-860.3737 r.a. Fax 06-860.2868

Playstation

Actua Soccer	Chiamare
Total NBA	Chiamare
Air Combat	110.000
Destruction Derby	120.000
Discworld	115.000
Extreme Sport	99.000
GoalStorm	125.000
Jumping Flash	99.000
Loaded	120.000
Lone Soldier	99.000
Mortal Kombat 3	115.000
Philosoma	110.000
Rapid Reload	99.000
Spot Goes To Hollywood	Chiamare
Rayman	125.000
Starblade Alpha	110.000
Tekken	129.000
Tho-shi-den	110.000
Twisted Metal	110.000
Wipe Out	120.000
Thunder Hawk II	120.000
Doom	120.000
Powerserve	Chiamare
Alien Triology	Chiamare
NBA Jam T.E.	125.000
Fifa 96	140.000
View Point	130.000
Theme Park	125.000
Hi-Octane	125.000
Shock Wave	130.000
Shell Shock	120.000
Krazy Ivan	115.000
Mickey Mania	Chiamare

Sega Saturn

Golden Axe The Duel	130.000
King Of The Spirits	130.000
NBA Jam T.E.	99.000
Rayman	125.000
Sega Rally	140.000
Steam Gear Mash	130.000
To-Shi-Den	130.000
Virtual Open Tennis	180.000
Virtua Fighter II	160.000
Wing Arms	130.000
Thunder Hawk II	120.000
Shell Shock	120.000
Fifa 96	130.000
Hi-Octane	130.000
Street Fighter Alpha	135.000
Rise 2 Resurrection	125.000
Cyberia	125.000
Creature Shock	Chiamare
Criticom	135.000
Dragon's Lair II	125.000
Magic Carpet	125.000
Spot Goes To Hollywood	Chiamare

Super Nintendo

Animaniacs	79.900
Batman Forever	140.000
Bonkers	79.900
Clay Fighters 2	80.000
Duffy Duck	79.900
Diddy Kong Quest	150.000
Doom	140.000
Fifa 96	140.000
Great Circus Mistery	89.500
Head On Soccer	110.000
Internat. S. Star Soccer Delux	150.000
Judge Dredd	130.000
Justice League	135.000
Killer Instinct	145.000
Lion King	110.000
Looney Tunes Basketball	145.000
Mech Warrior 3050	125.000
Mortal Kombat III	150.000
NBA Live 96	145.000
NHL 96	125.000
Primal Rage	130.000
Secret of Evermore	150.000
Speedy Gonzales	110.000
Super Street Fighter II	125.000
Street Racers	89.900
Wild Guns	130.000
Yoshy's Island	150.000
Spot Goes To Hollywood	Chiamare
Mickey Mania	79.900
Cutthroat Island	150.000
Micromachines 96	135.000

Megadrive

Alien Soldier	110.000
Asterix Power Of Gods	99.000
Batman Forever	125.000
Batman and Robin	110.000
Bonkers	89.000
Castelvania	70.000
Duffy Duck in Hollywood	115.000
Dynamite Headdy	79.000
Fifa 96	130.000
Mickey Mania	75.000
Mortal kombat 3	120.000
NBA Live 96	135.000
Ristar	90.000
Speedy Gonzales	115.000
Vector Man	125.000
X-Men 2	99.000
Desert Demolition	99.900
Earthworm Jim 2	140.000
Great Circus mistery	90.000
NBA Live 95	99.000
NHL 96	120.000
Pete Sampras 96	119.000
Micromachines 96	125.000
Garfield	125.000
Cutthroat Island	130.000
Spot Goes to Hollywood	Chiamare
Izzy's Quest	130.000
The Lion King	99.000

Game Boy

Judge Dredd	75.000
Zelda	55.000
Dyna Blaster	39.000
Fifa Soccer	64.000
Yogi Bear	60.000
Star Wars	39.000
Pinball Dream	39.000
Jungle Book	39.000
Looney Tunes	39.000
Gargoyle's	39.000
Aladin	59.000
Donkey Kong Land	70.000
Earthworm Jim	65.000
Power Ranger The Movie	55.000
Bugs Bunny II	39.000
Street Fighter II	66.000
Flinstones	39.000
Asterix	39.000
Desert Strike	55.000
Star trek II	39.000
Speedy Gonzales	55.000
True Lies	55.000
Empire Strikes back	55.000
Wario Land	65.000
Ghostbuster 2	39.000
Star Gate	39.000
Batman Forever	64.000
Turtles 3	50.000
Micro Machines	39.000
Marioland	39.000
All Star Challange	39.000
Donkey Kong	65.000
Primal Rage	70.000
Felix The Cat	39.000
Lion King	75.000
Mortal Kombat 2	55.000

Game Gear

Street Fighter 2	65.000
NBA Jam T.E.	70.000
Aladin	70.000
Desert Strike	70.000
Sonic Triple Trouble	70.000
Ristar	75.000
Fatal Fury Special	70.000
Primal Rage	85.000
Legend Of Illusion Mickey Mouse	55.000

RIVISTE SPECIALIZZATE U.S.A. - U.K.

VASTA GAMMA di CD-ROM per il tuo PC

IMPORTAZIONE DIRETTA DA TUTTO IL MONDO

SI ACCETTANO LE MAGGIORI CARTE DI CREDITO

VENDITA RATEALE

SPECIALIZZATI NELLA VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIENI A TROVARCI... troverai 12 Stazioni, dove potrai provare tutte le ultimissime novita' per la tua console

TUTTI I MARCHI RIPORTATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI - STUDIO GRAFICO: Davide Bartoli - Roma -Tel. 5895183-58330909

ATLANTIDE

SATURN

CONSOLE EURO/GIOCO	899.000
CONSOLE USA/GIOCO	899.000
ACTION REPLAY NEW	149.000
JOYPAD SEGA	69.000
JOYPAD TURBO	59.000
JOYSTICK ECLIPSE	119.000
JOYSTICK MISSION STICK	169.000
JOYSTICK VIRTUA STICK	139.000
UNIVERSAL ADAPTOR	69.000
VOLANTE	179.000

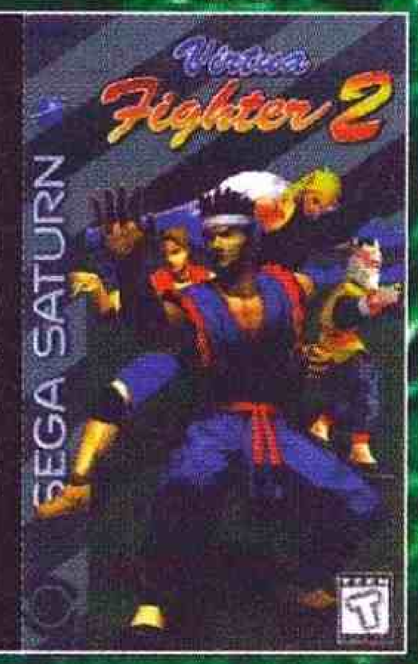
AMOK	NOVITA'
ASTAL	128.000
BREAK THRU	98.000
BUG!	98.000
COLLEGE SLAM BASKET	NOVITA'
CYBER SPEEDWAY	118.000
CYBERIA	NOVITA'
DARIUS	138.000
DARK LEGEND	128.000
DAYTONA USA	128.000
DEADALUS	118.000
DIGITAL PINBALL	128.000
F1 LIVE INFORMATION	148.000
GALACTIC ATTACK	118.000
GALAXY FIGHT	148.000
GEX	128.000
GHEN WAR	138.000
GOLDEN AXE THE DUEL	118.000
GUARDIAN HERO	NOVITA'
HIGH VELOCITY	128.000
HI-OCTANE	128.000
HOKUTO-NO-KEN	148.000
JOHNNY BAZOOKATONE	118.000
JUPITER STRIKE	118.000
LUNAR	NOVITA'
MANSION OF HIDDEN SOULS	118.000
MINNESOTA FATS POOL	128.000
MORTAL KOMBAT 2	118.000
MYST	118.000
MYSTERIA (RIGLORD)	118.000
NBA JAM TOURNAMENT	108.000
NFL QUARTERBACK 96	128.000
NHL ALL-STAR HOCKEY	118.000
PANZER DRAGOON	138.000
PEEBLE BEACH GOLF	118.000
POWERFUL BASEBALL	118.000
PRETTY FIGHTER-X	138.000
QUARTERBACK ATTACK	128.000
RACE DRIVIN'	118.000
RAYMAN	128.000
REVOLUTION X	128.000
RISE OF THE ROBOTS 2	118.000
ROMANCE 4 OF 3 KINGDOMS	138.000
SCORCHER	NOVITA'
SHANGHAI	128.000
SHIN SHINOBI DEN	118.000
SKELETON WARRIORS	NOVITA'
SPOT GOES HOLLYWOOD	NOVITA'
STEAM GEAR MASH	118.000
STREET FIGHTER ALPHA	128.000
THEME PARK	128.000
THUNDERHAWK 2	128.000
TOSHINDEN S	148.000
TRUE PINBALL	NOVITA'
VAMPIRE HUNTER	NOVITA'
VICTORY BOXING	128.000
VIRTUA COP/PISTOLA	168.000
VIRTUA RACING	128.000
VIRTUAL STRIKER	NOVITA'
VIRTUAL OPEN TENNIS	128.000
WING ARMS	118.000
WORLD CUP GOLF	118.000
WORLD SERIES BASEBALL	118.000
WORMS	118.000
X-MEN	128.000

OFFERTE

128.000

128.000

138.000

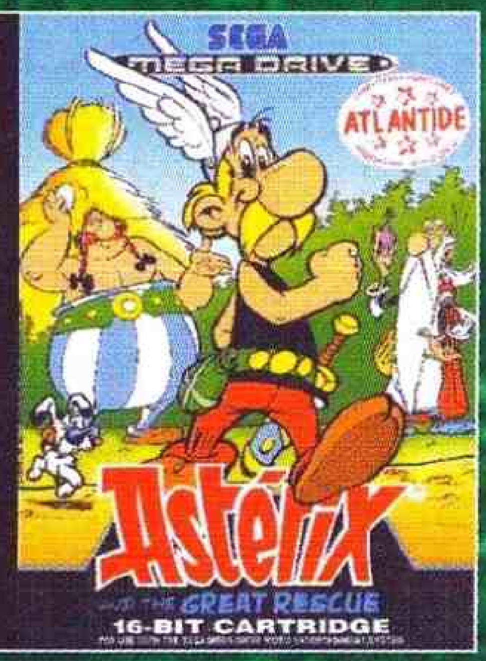


128.000

MEGADRIVE
SUPER-NES

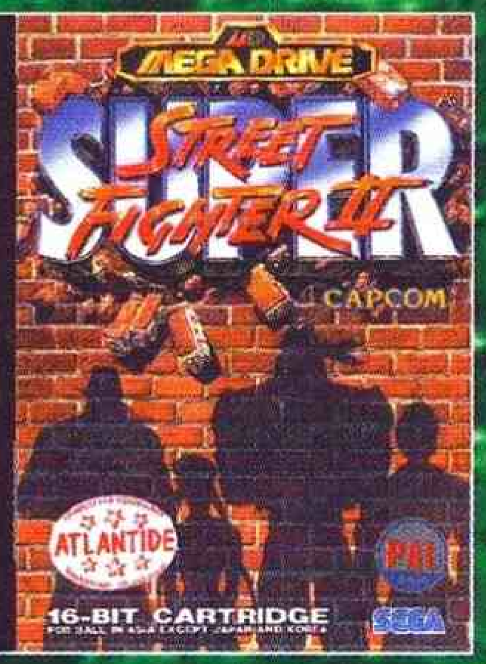
OFFERTE

48.000

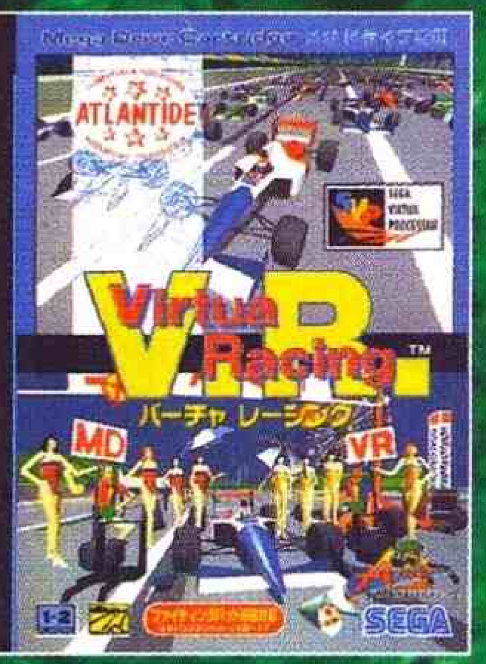


48.000

68.000



68.000



GAME GEAR
GAMEBOY

PLAYSTATION

CONSOLE EURO/1 JOY	749.000
CONSOLE USA/1 JOY	799.000
JOYPAD SONY	69.000
JOYPAD TURBO	59.000
JOYSTICK ARCADE	149.000
JOYSTICK HORI FIGHTING	119.000
MOUSE	69.000

ACTUA GOLF	NOVITA'
ACTUA SOCCER	NOVITA'
AGILE WARRIOR F-111	128.000
ALIEN TRILOGY	118.000
ASSAULT RIGS	108.000
CRITICOM	128.000
CYBERSPEED	128.000
CYBERIA	NOVITA'
DEFCON 5	128.000
DESCENT	NOVITA'
DESTRUCTION DERBY	128.000
DISCWORLD	118.000
DOOM	118.000
EXTREME SPORTS	118.000
FIFA 96	128.000
GALACTIC ATTACK	128.000
GOAL STORM	118.000
HI-OCTANE	128.000
INT'L CH'SHIP SOCCER	128.000
JOHNNY BAZOOKATONE	118.000
JUPITER STRIKE	128.000
LOADED	128.000
LONE SOLDIER	128.000
MADDEN 96	138.000
MICKEY MANIA	NOVITA'
MORTAL KOMBAT 3	128.000
NBA JAM TOURNAMENT	108.000
NBA IN THE ZONE	118.000
NFL QUARTERBACK 96	128.000
NHL FACE OFF	128.000
NOVASTORM	108.000
OFF-WORLD INTERCEPTOR	108.000
PARODIUS	118.000
PGA TOUR GOLF	128.000
PHILOSOMA	118.000
POWER SERVE 3D TENNIS	128.000
PRIMAL RAGE	128.000
RAIDEN PROJECT	118.000
RAPID RELOAD	108.000
RAYMAN	118.000
REVOLUTION X	128.000
RIDGE RACER	118.000
RIDGE RACER REVOLUTION	NOVITA'
RISE OF THE ROBOTS 2	118.000
ROAD RASH ARCADE	128.000
SHELL SHOCK	128.000
SHOCKWAVE ASSAULT	128.000
SPACE GRIFFON	128.000
STARBLADE ALPHA	118.000
STREET FIGHTER ALPHA	128.000
TEKKEN	128.000
TEKKEN 2	NOVITA'
THEME PARK	128.000
THUNDERHAWK 2	128.000
TOSHINDEN	118.000
TOSHINDEN 2	NOVITA'
TOTAL ECLIPSE TURBO	108.000
TOTAL NBA	NOVITA'
TRUE PINBALL	128.000
TWISTED METAL	118.000
VIEWPOINT	128.000
WARHAWK	118.000
WIPEOUT	118.000
WORLD CUP GOLF	118.000
WORMS	128.000
X-COM	108.000
ZERO DIVIDE	128.000
ZOOP	108.000

IMPORTAZIONE DIRETTA
GIOCHI JAPAN - USA

VENDITA PER CORRISPONDENZA RAPIDISSIMA

PER ORDINARE BASTA TELEFONARE AL 0362/23.81.48

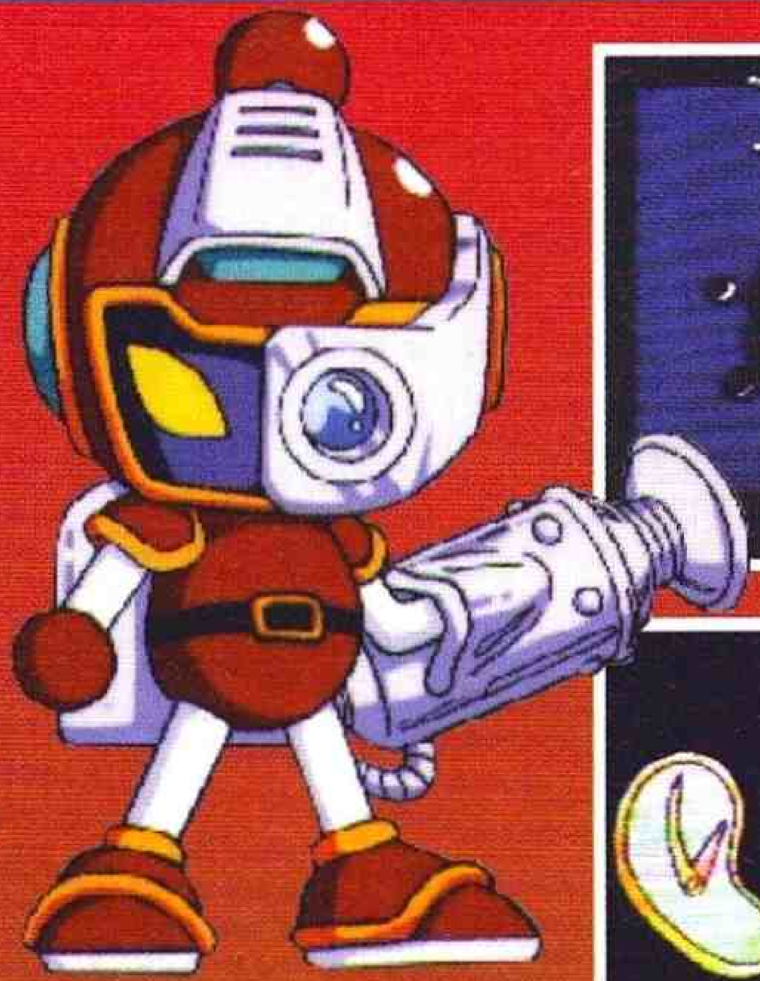
VASTO ASSORTIMENTO A SEREGNO (MI) IN VIA ROSSINI

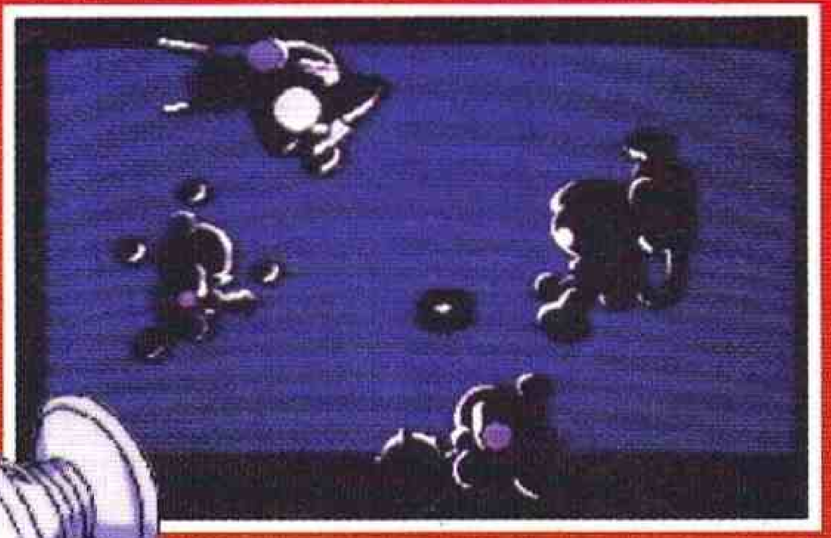
I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA - TUTTI I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - VENDITA PT AI SENSI DI LEGGE

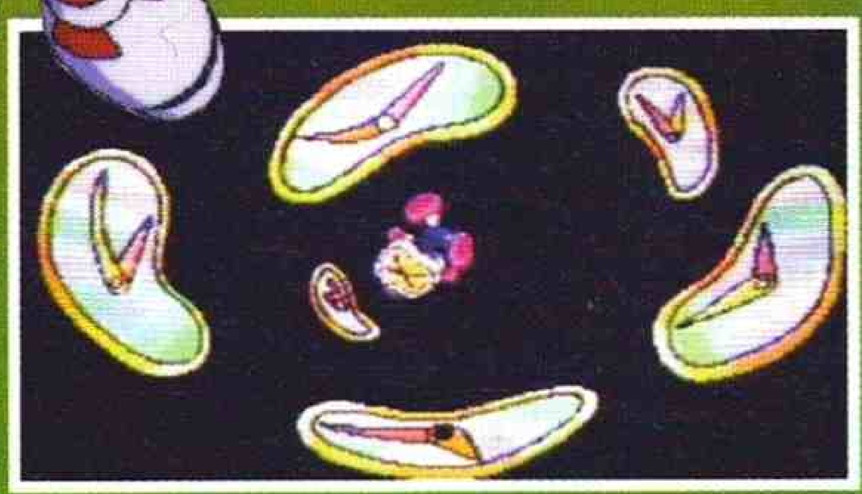
MADE IN

Ma non è possibile, non si può stare tranquilli un

TUTTI IN CORO: QUESTO GIOCO E' UNA BOMBA...







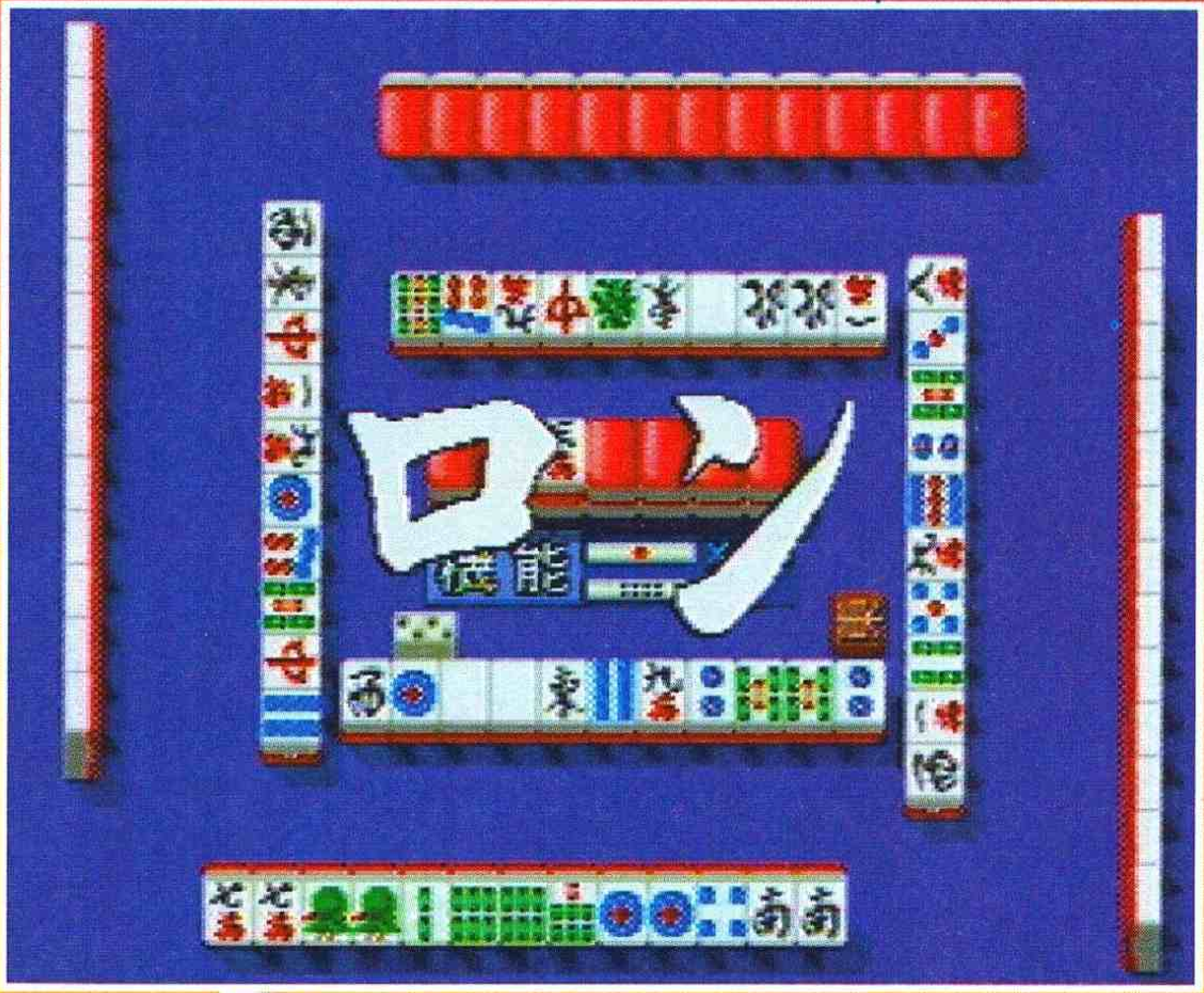
Afferrando le diapositive, non ho potuto fare a meno di sperare in un versione PSX o Saturn. E invece no: l'ultimo capitolo (in ordine di tempo, si sa, oramai è inutile dirlo, c'è sempre un seguito dietro l'angolo) della serie di Bomberman uscirà sempre per SNES, e a ben vedere non è che sia una cosa tanto brutta. Questo nuovo capitolo sembra a occhio e croce sempre la stessa cosa, con qualche leggera innovazione (tipo i vari Bomberman

mati di missili e cose varie non meglio identificate) e quella che a prima vista sembrerebbe un'introduzione animata. Aspettiamo un po'...

SUPER BOMBERMAN 4

N JAPAN

momento che è già l'ora di fare il Made in Japan...



E DOPO TOHSHINDEN 2...

Un po' di relax con questo Tetsujin 2, una raccolta di giochi da tavolo (la maggior parte dei quali totalmente incomprensibili per noi barbari occidentali) per PSX, che vanno dall'Otello al Mah-Jong (quello vero - e spero si scriva così). Che spasso.

MADE I

DATTI ALL'IPPICA

Gli onorevoli giapponesi proseguono con la loro passione per i giochi inutili: ecco Winning Post 2 per Playstation, un'interessantissima

(certo) simulazione di scommesse sulle corse dei cavalli. l'avete sempre desiderato, eh? Certo, noi lo sappiamo...

NON CI POSSO CREDERE! IL MIO GIOCO PREFERITO!

Ma chi l'avrebbe mai detto? Ecco a voi Noël, il primo gioco di conversazione tra tre ragazze delle superiori! Osservate Kaho Shimizu (quella della foto), Yuka Okano e Emi Sanokura che... ehm, parlano. Entusiasmante, non trovate? Per Playstation. Non ci posso credere...

E COME DICE OBELIX, S.P.Q.G.!

Sono Pazzi Questi Giapponesi. Guardate un po' l'illustrazione di copertina di Playstation Z, una rivista del settore proveniente dal Giappone: una ragazza con i pad del PSX come orecchini e i cavi degli stessi a ornarle i capelli (senza contare il nastro con scritto Playstation I Love You)...

INCREDIBILE!

La Sega ha smesso di mandarci le foto di Virtua Fighter 2!

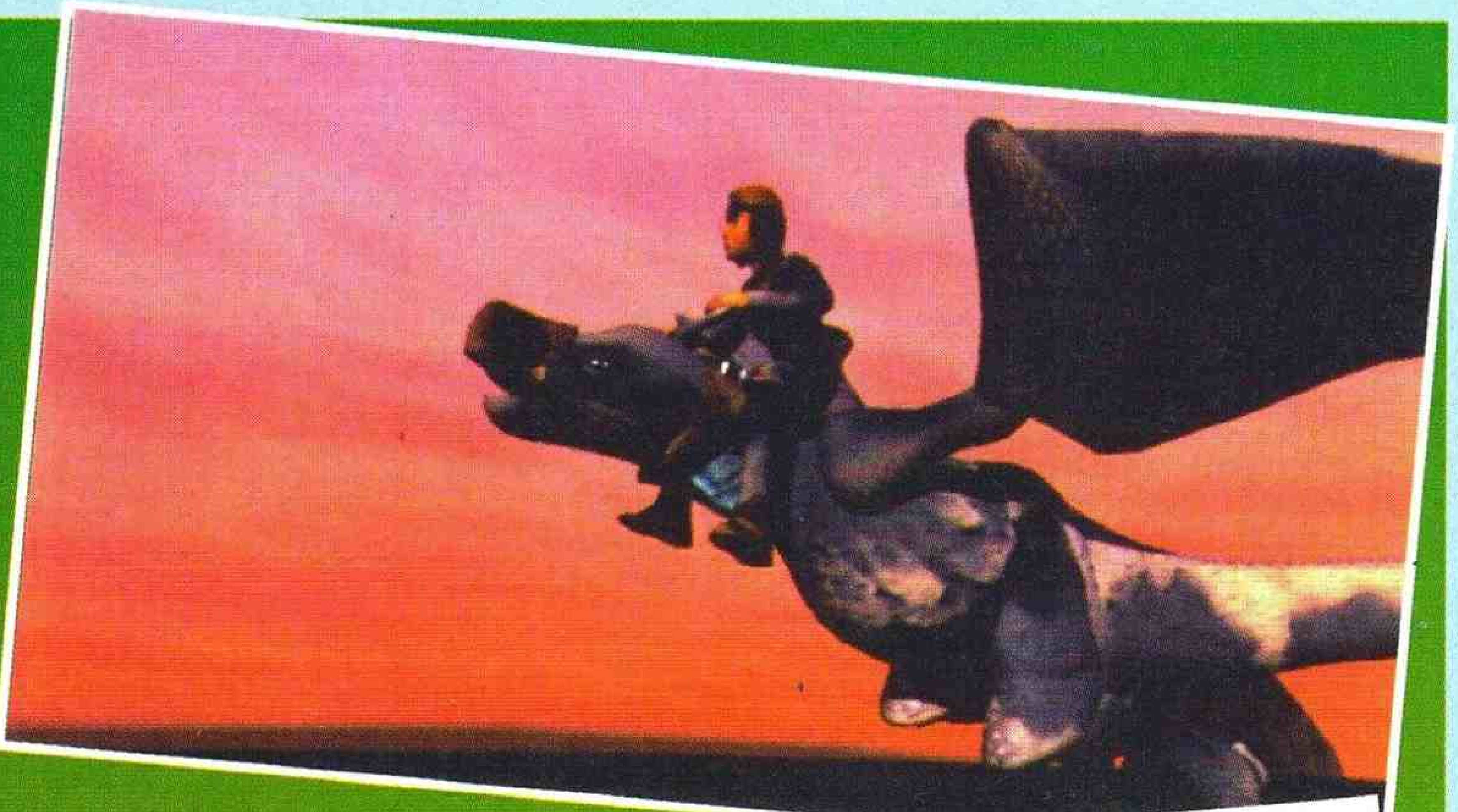
VIENI A PESCARE CON NOI CHE CI MANCA IL VERME PARTE XVIII

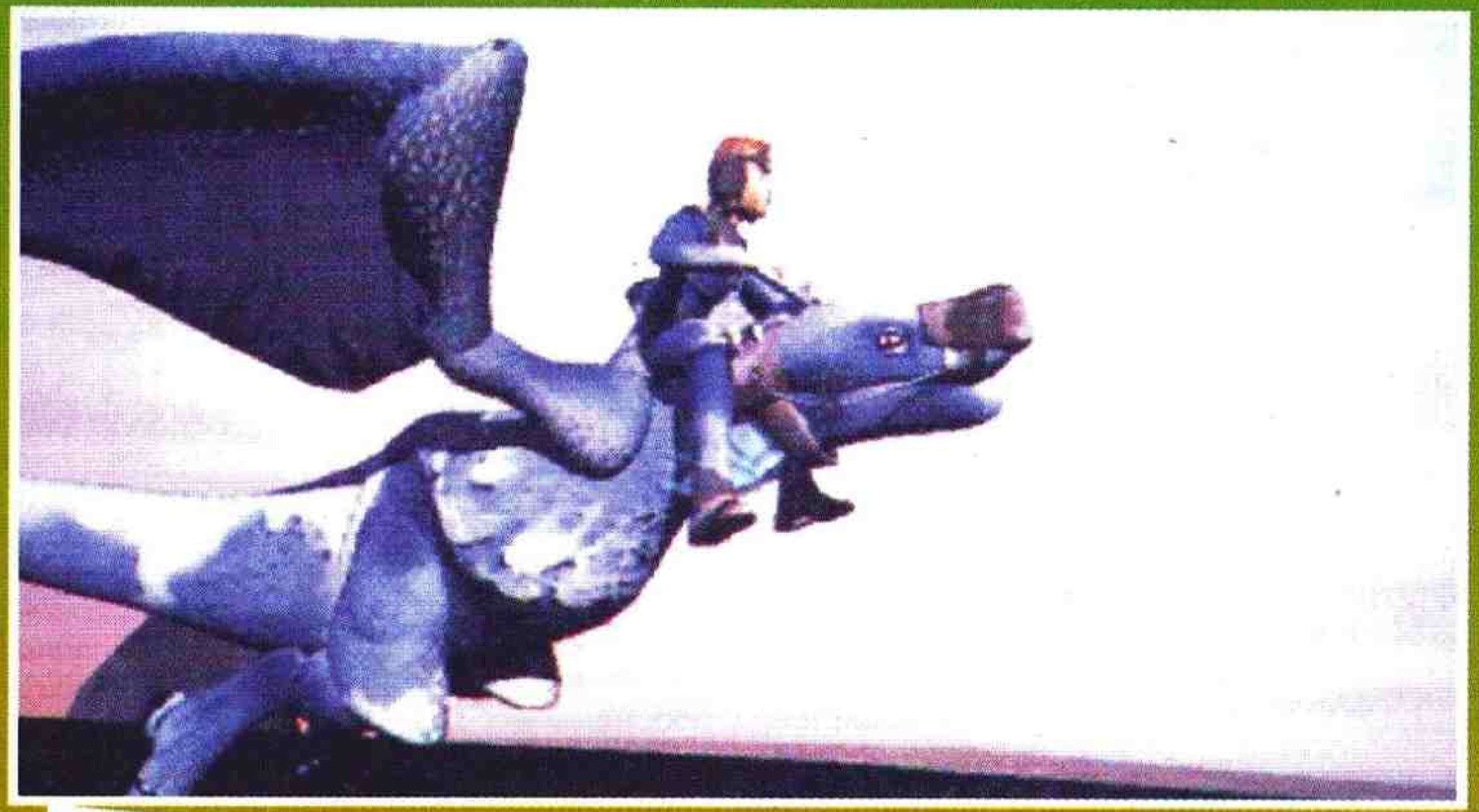
Un altro gioco di pesca per Playstation, questa volta della Victor e intitolato Seabass Fishing. Non so che

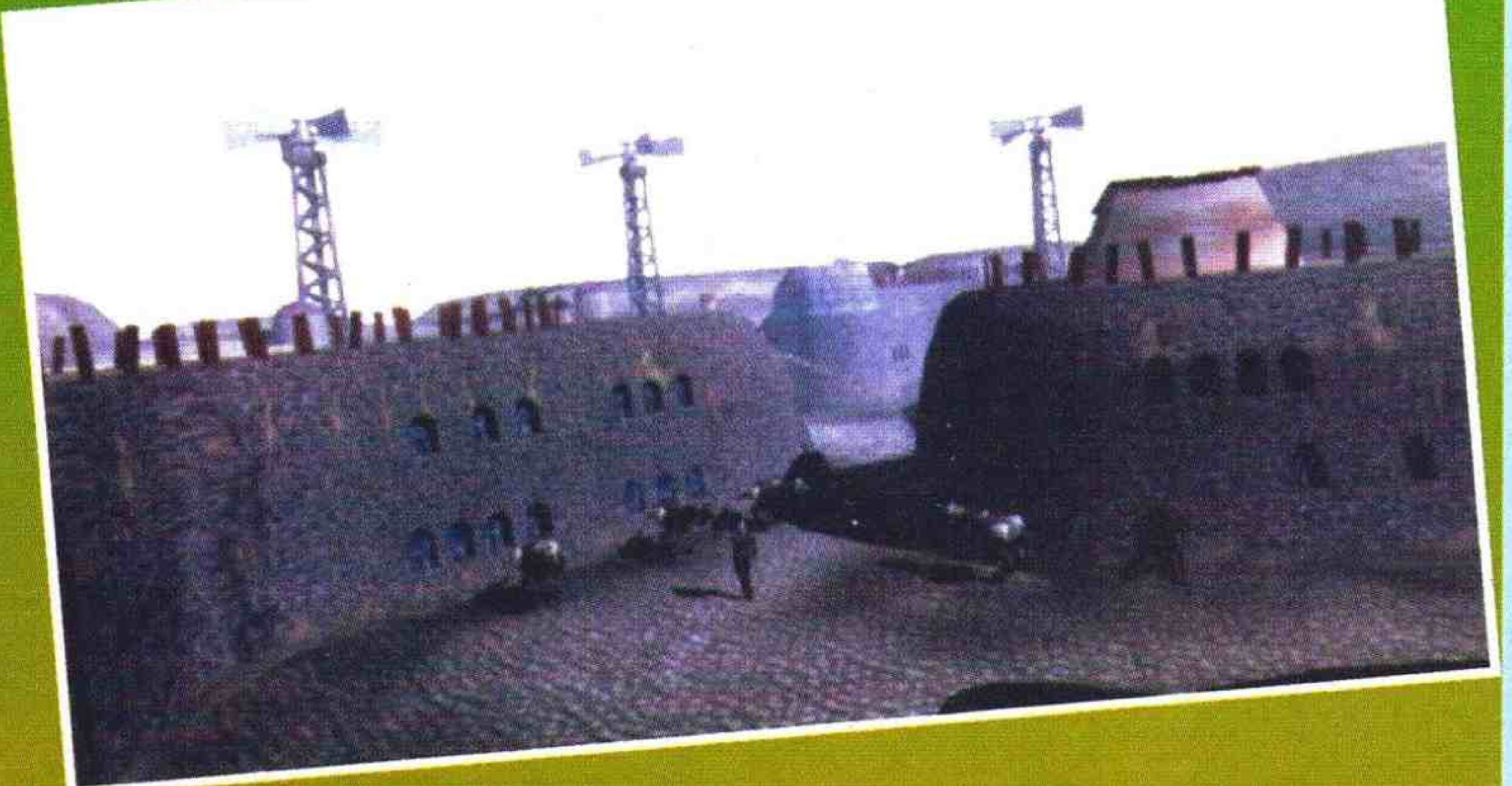
pesce sia il "bass" (e soprattutto se sia un pesce) però mi ero ripromesso l'ultima volta di non parlare male a priori di questo tipo di giochi, quindi vi farò notare la grafica tutto sommato decente e vi ricorderò che continuerò a parlare male dei giochi che trattano delle scommesse sui cavalli (dovrò pure sfogarmi, no?).

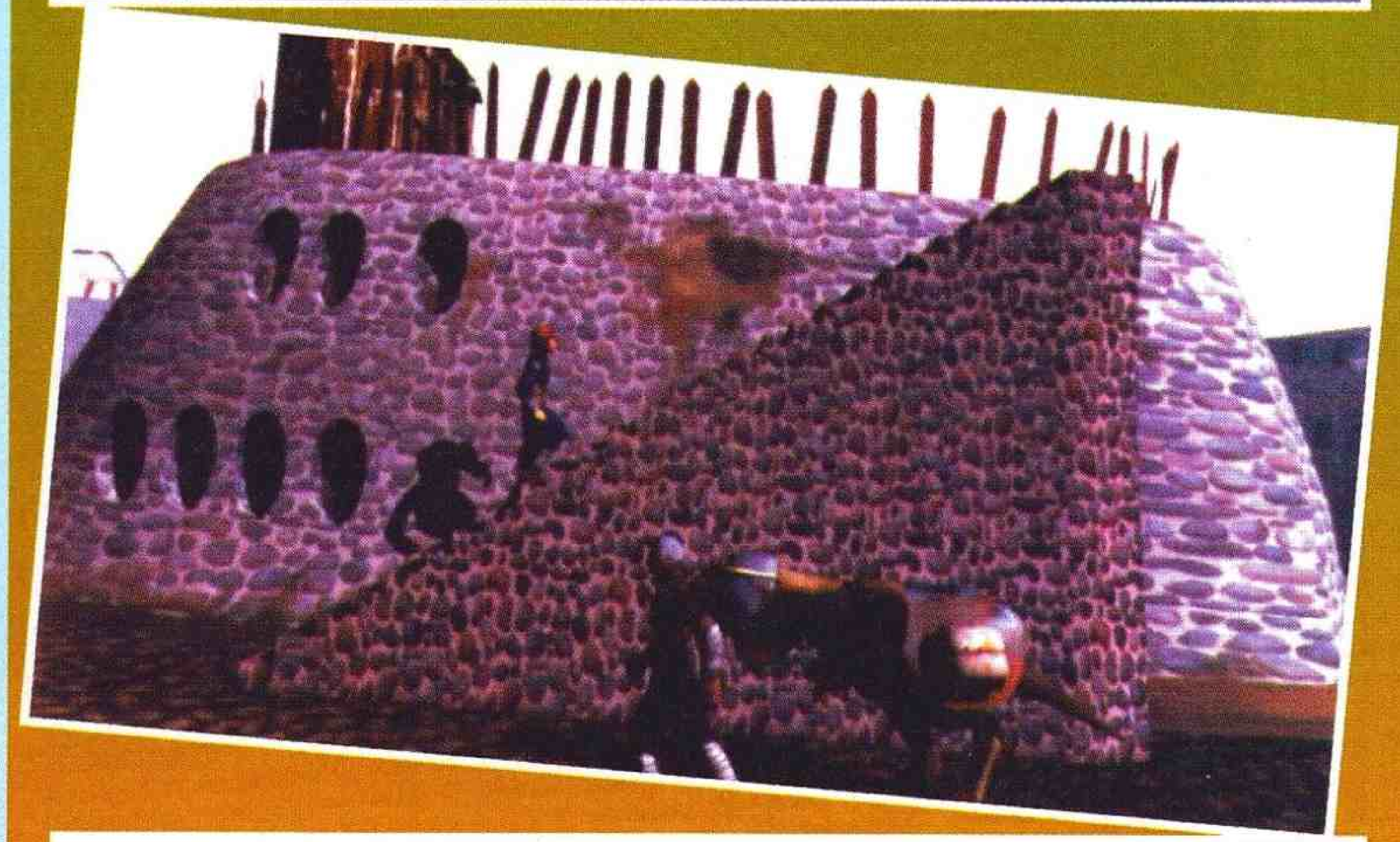
DI NUOVO IL PANZONE

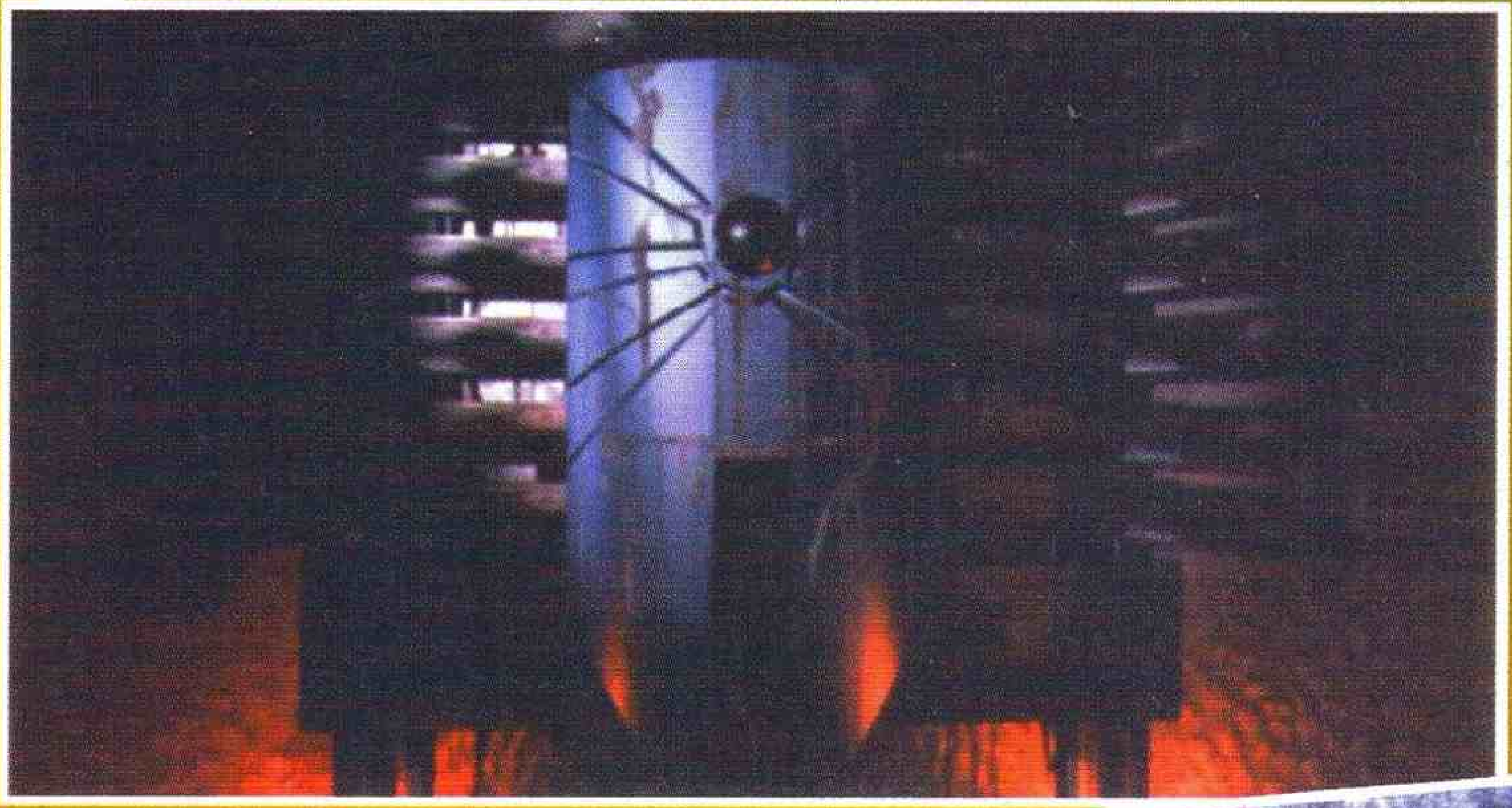
Ancora foto di Panzer Dragoon II, questa volta migliori di quelle già pubblicate (arrivano dalla Sega). Osservate la qualità straordinaria dei filmati e la grafica decisamente riuscita del gioco (anche se sostanzialmente identica a quella del primo). Che dire di più?

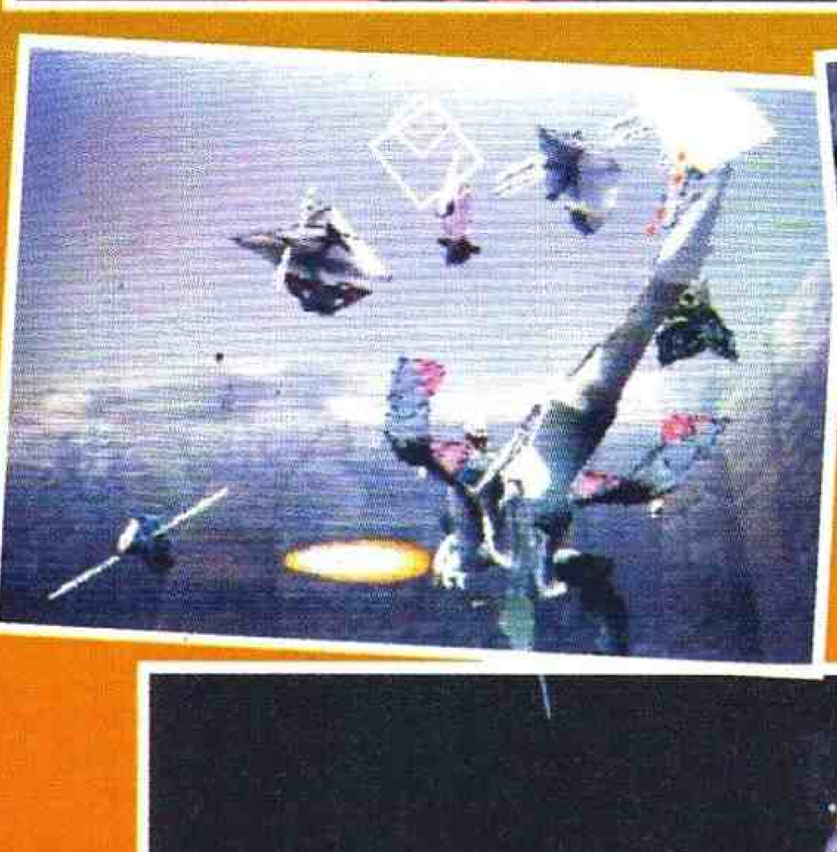


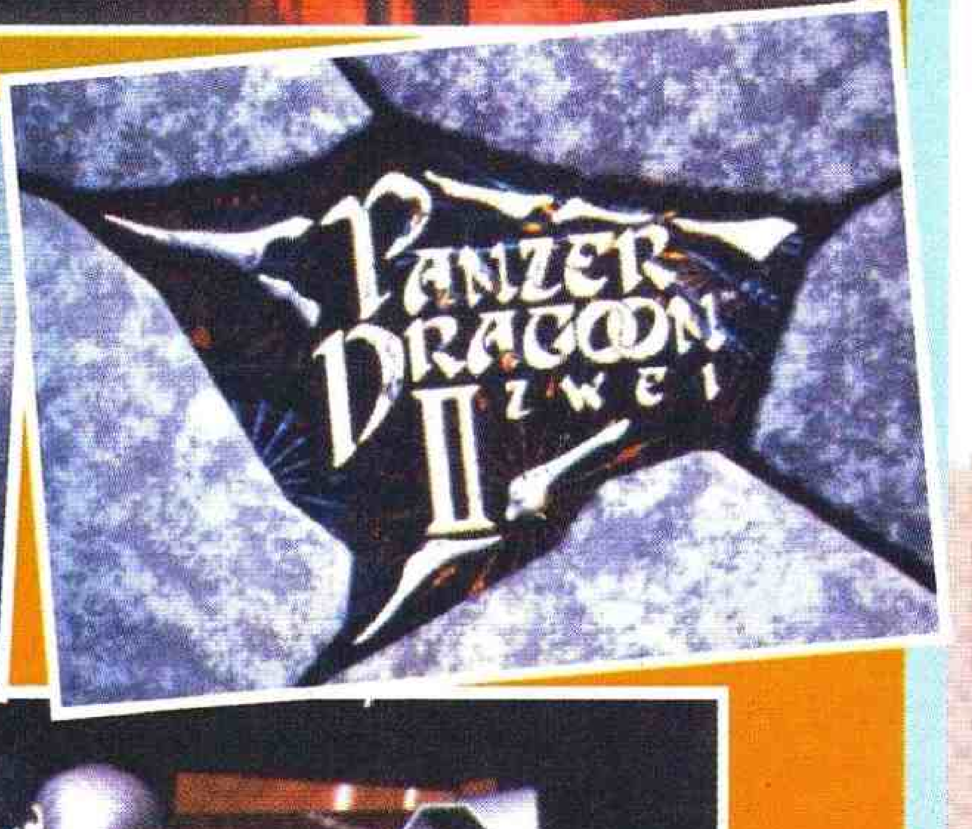








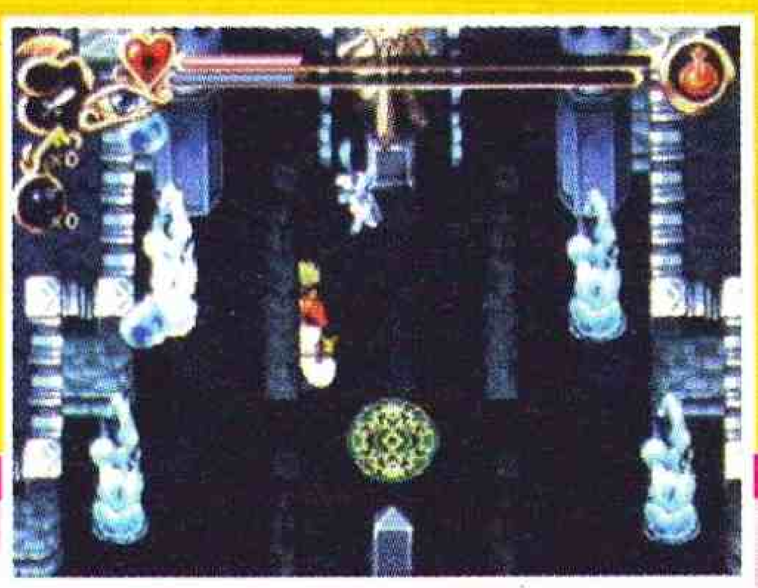




MADE I

MA E' THOR! CHE STORIA!

Avete apprezzato The Story of Thor su Megadrive? Bravi! E' la volta di fare altrettanto con la versione Saturn, che a quanto pare si presenta come un gioco degno del massimo rispetto grazie a A) una struttura tutto sommato onesta (il primo Thor era un gran bel gioco) e B) una grafica degna dei prodotti della Disney. Insomma, un bell'RPG solido e gradevole da vedere dopo il non disprezzabile Mystaria (che però assomiglia troppo a Shining in the Darkness). Buona notte.



TOPOLINO A DISNEYLAND... MA VA'?

Sì, però è Tokyo Disneyland. Che è anche il titolo del gioco per Gameboy che andiamo a presentarvi: l'ennesimo gioco di Topolino, però questa volta per Gameboy (e Super Gameboy) e ambientato nella capitale della terra del Sol Levante, o meglio nel parco Disney della stessa città. E' n platform, è bellino da vedere, è un gioco di Topolino... Potrebbe essere un buon titolo da provare in autobus.

N JAPAN

COLPO GROSSO PER LA NEC!

Nel senso di trasmissione televisiva. Sul Nec FX che giochi girano? Non lo so, ma questo potrebbe essere un buon esempio: se qualcuno ricorda il giochino del "più caldo, più freddo" (tutti che urlavano a squarciagola PIU' CALDOOOO, mi pare), mi faccia sapere che cosa pensa di queste due foto. Io penso siano davvero tristi. Primo, perché la tizia in questione è praticamente una bambina (un classico per quanto riguarda i giapponesi). Secondo, perché è ancora vestita.

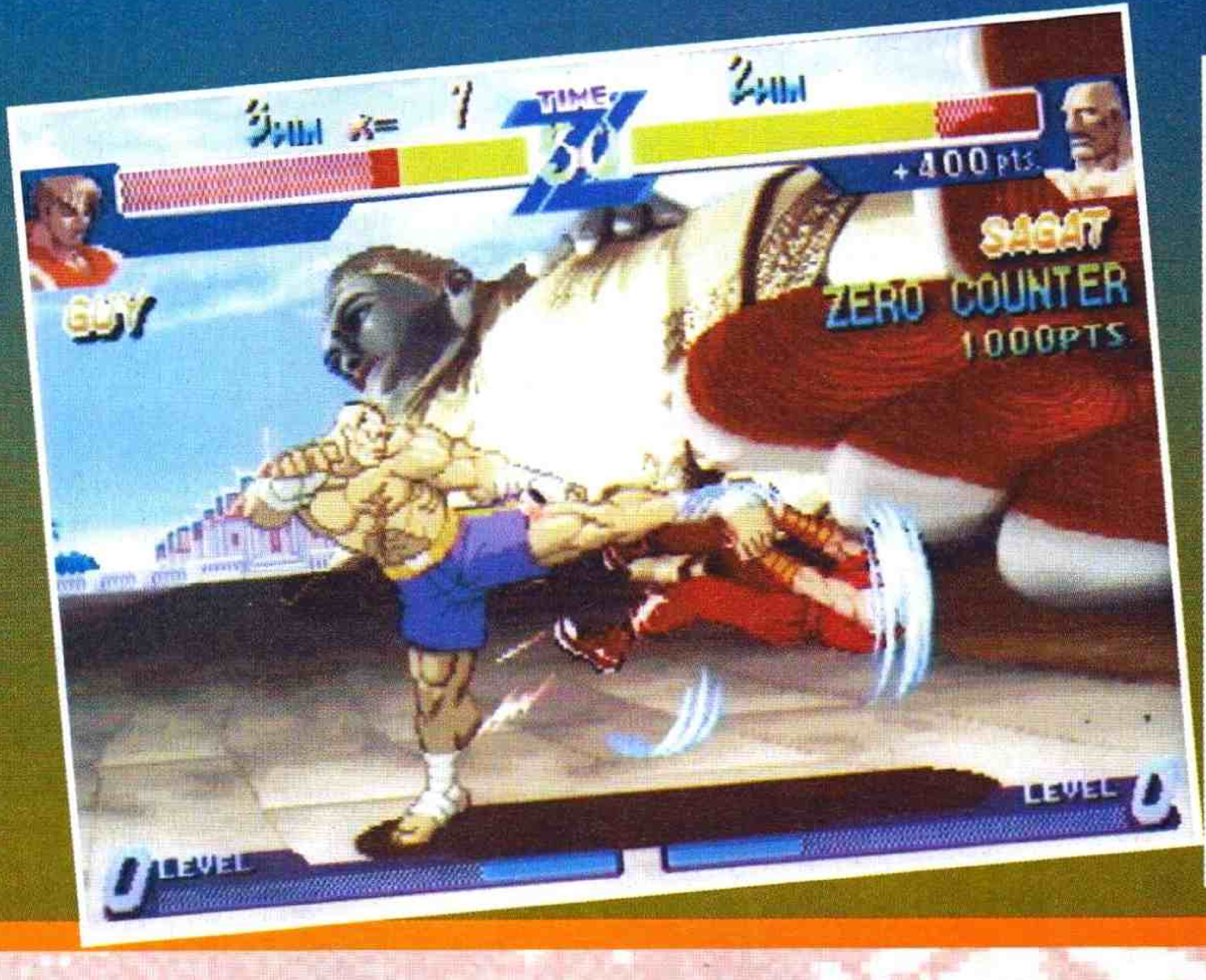
I FIORI, I COLORI, IL SEI IN MATEMATICA...

Miraggi, appunto. Per tutti quelli tra di voi che seguono le serie a cartoni animati in TV con maghe e ragazzine mirabolanti varie, ecco un bel giochillo per Saturn dal nome Wrinkle River Story. Pieno di ragazzine magiche, appunto, fiori e altra roba del genere. Vi offendete se vi dico che preferisco Virtua Fighter?

MAD

STREET FIGHTER ZERO ANCHE PER SATURN

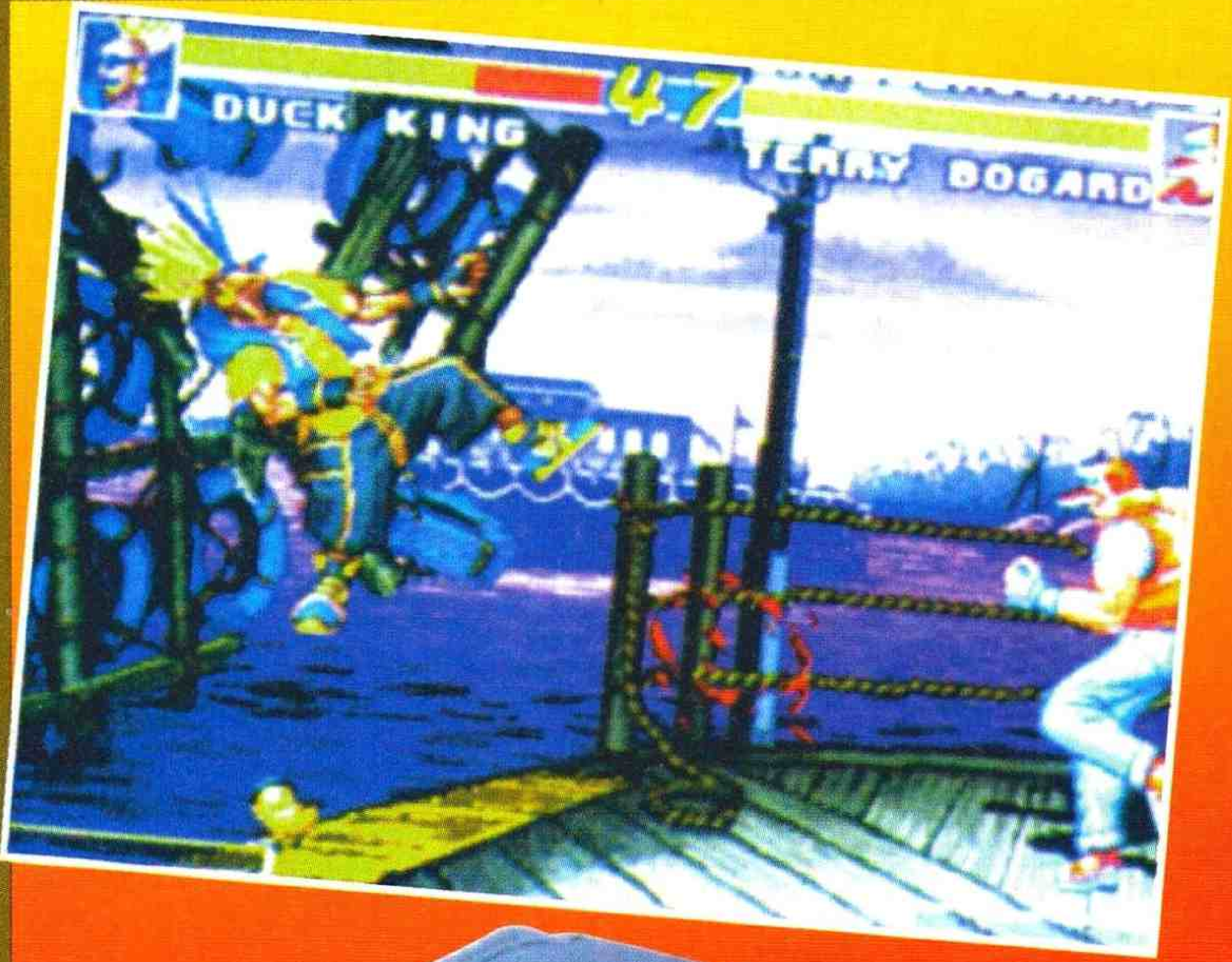
Democratico, no? Aspettando la versione ufficiale di SF Zero per Playstation (d'importazione è uscito ma la Sony lo pubblicherà solo tra qualche tempo) eccovi le foto della versione Sega. Secondo me sono identiche...



REAL BOUT?

Apparentemente sarà questo il titolo del nuovo capitolo della serie di Fatal Fury. Che dire di più? Forse che la SNK ha preparato un nuovo Neo Geo CD, noto come Neo Geo Z

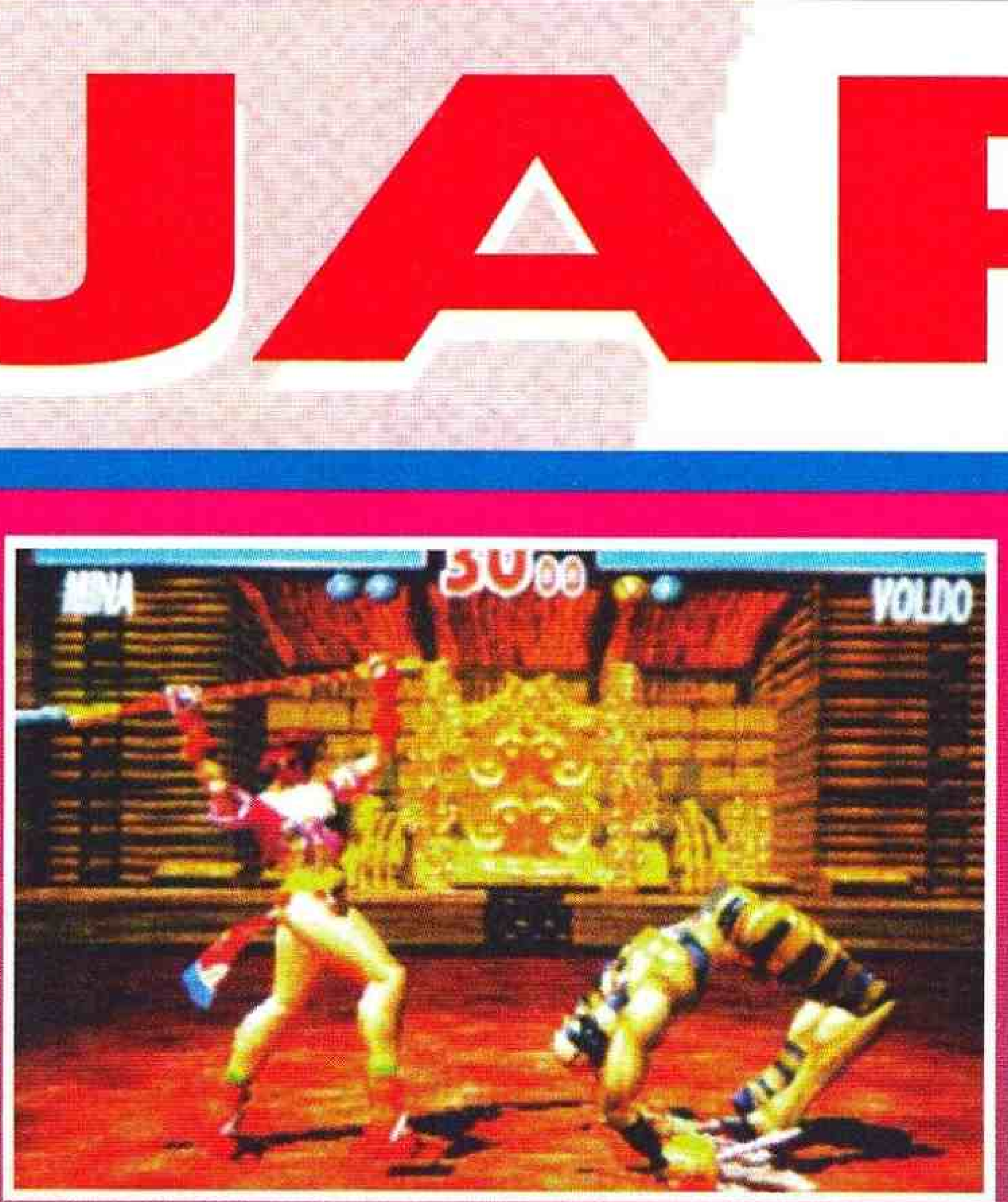
REAL BOUT 餓狼伝説



N JAPAN

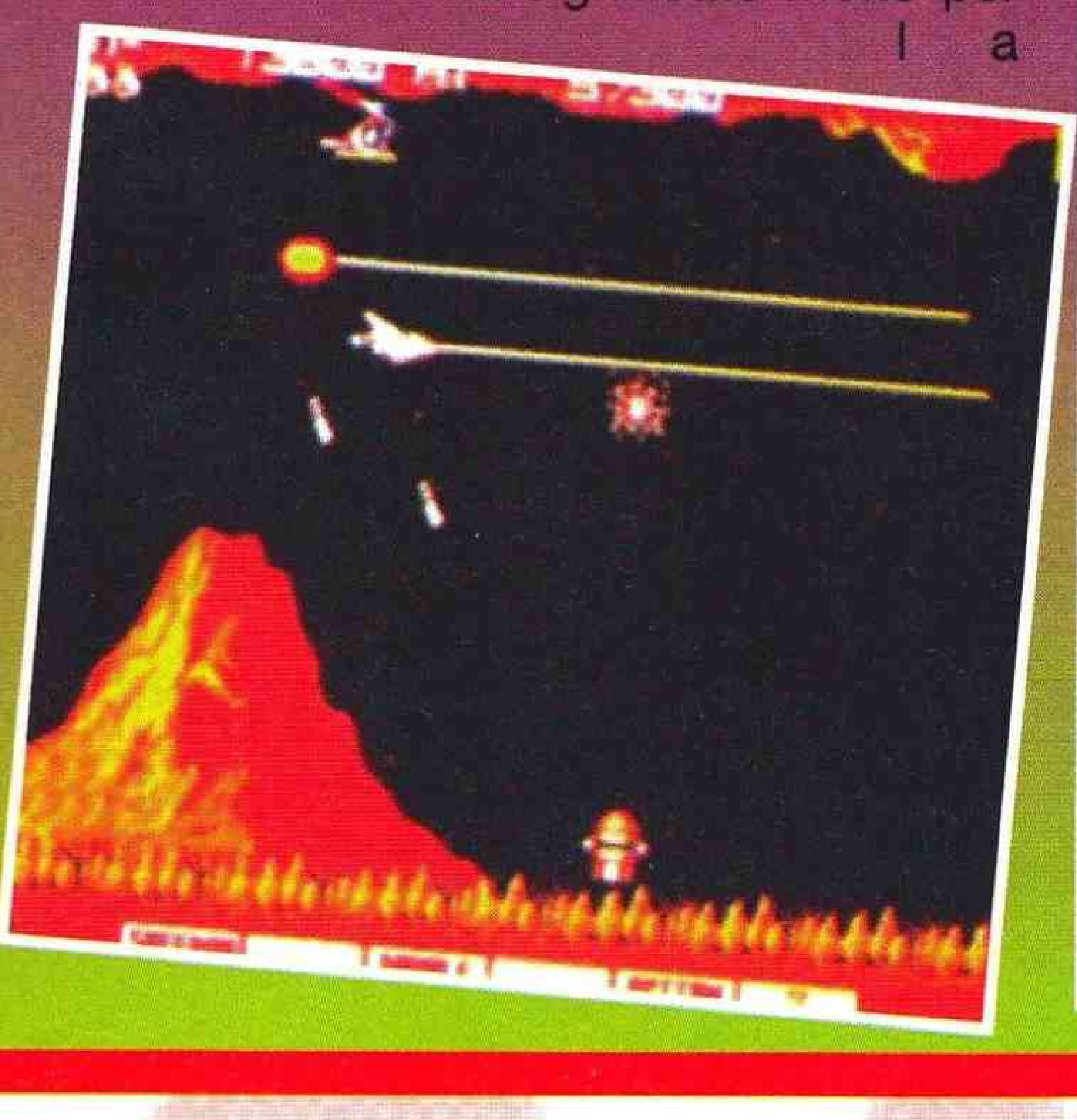
L'AVETE GIA' VISTO?

Non mi ricordo di avervi mostrato questo gioco: si tratta di un bel picchiaduro alla Virtua Fighter per Playstation, totalmente in alta risoluzione e abbastanza impressionante. Noi lo attendiamo con impazienza...



GRADISCA...

Gradius, o Nemesis, è uno degli spara-e-fuggi più popolari della storia: tutti noi (o almeno spero) ricordiamo il primo Nemesis seguito da Salamander, Vulcan Venture e tutti gli altri... In tutto penso siano quattro o cinque titoli della serie, serie che ha significato molto per la Konami qualche anno fa, dato che la aiutava a rastrellare tutti i gettoni del creato. La suddetta Konami ha quindi deciso di continuare a far soldi con questi giochi rilasciando una versione "Deluxe Pack" (tipo compilation) per Playstation e Saturn: ci chiediamo però quale possa essere l'interesse in questi giochi se escludiamo la nostalgia, soprattutto dopo aver visto i nuovi titoli poligonali che roteano e zummano...



METTI ALLA PROVA
LA TUA PLAYSTATION

DESC

DISCENDI ANCHE TU NELLA TOMBA

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

SONY PLAYSTATION

MANUALE IN ITALIANO

£ 129.900

Nelle viscere delle miniere di Plutone una razza aliena ha sopraffatto la corporazione mineraria e si appresta ad invadere la terra.
Per fermare gli alieni è necessario inoltrarsi in miniere profondissime e tunnel senza fine.

Numero Verde
167-821177

CENT™

Interplay™

PIU' PROFONDA DELLA STORIA!

- L'unico gioco del genere con ambientazione tridimensionale e visuale a 360°.
- Avanzata intelligenza artificiale degli alieni che sono in grado di imparare e basano le proprie azioni sulla tua tattica.
- 30 livelli di azione velocissima, piena di tranelli e nemici.
- Opzione multiplayer.
- Nuova colonna sonora rock.

LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

KICKSTART

VENDITA PER CORRISPONDENZA E CONSOLE SHOP

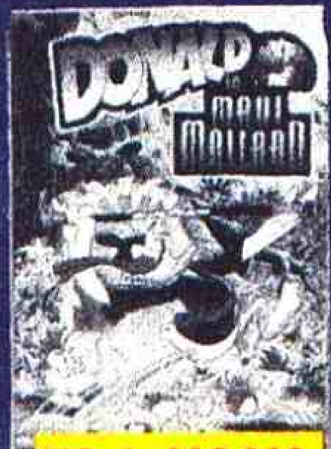
VENDITA DIRETTA AL PUBBLICO IN VIA ROMA 34/D, TROFARELLO (TO), VICINO ALLA STAZIONE.

011/6496182 - 6498494 - FAX 011/6496178

TUTTI I TITOLI SONO ORIGINALI

MD L. 119.000
SN L. 129.000
PSX L. 119.000
SAT L. 123.000
G.BOY L. 72.000
G.GEAR L. 79.000

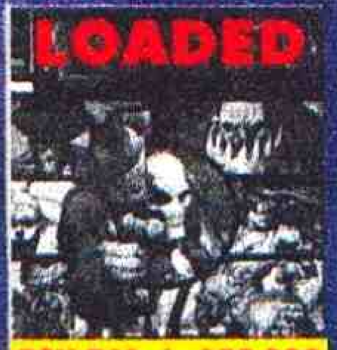
MD L. 129.000


MD L. 119.000

MD L. 79.000

MD L. 129.000

TOY STORY MD TEL.



PSX PAL L. 135.000

MEGADRIVE

AERO THE ACROBAT 2	L. 67000
ASTERIX THE P. OF GODS	L. 129000
ALIEN SOLDIER	L. 122.000
BATMAN FOREVER	TEL
BALLZ 3D	L. 66000
BLOOD SHOT	L. 89000
COMIX ZONE	L. 129000
DESERY DEMOLITION	L. 104000
DONALD MAUI MALLARD	L. 119000
ETERNAL CHAMPION	L. 49000
EARTH WORM JIM 2	TEL
FIFA 95	TEL
FEVER PITCH SOCCER	OFFERTA
GARFIELD	TEL
GUNSTAR HEROES	L. 79000
INT.SUP. SOCCER DELUXE	TEL
JUDGE DREDD	OFFERTA
JUNGLE BOOK	L. 119000
LION KING	L. 119000
MAUI MALLARD	TEL
MICKEY MANIA	L. 79000
MEGA TURRICAN	L. 66000
NBA JAM T.E.	L. 94000
NBA LIVE 95	L. 99000
NBA LIVE 96	TEL
NHL HOCKEY 95	L. 86000
NHL HOCKEY 96	L. 119000
POWER DRIVE	L. 109000
POWER RANGERS THE MOVIE	TEL
REAL MONSTER	TEL
RED ZONE	L. 99000
ROBOCOP Vs TERMINATOR	L. 63000
SEPARATION ANXIETY	L. 115.000
SYNDACATE	L. 79000
SHADOW OF THE BEAST	L. 63000
SHAQ-FU	L. 59000
SUB TERRANIA	L. 71000
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	TEL
STREET RACE	TEL
SUPER STREET FIGHTER 2 usa	L. 89000
SEGA SPORT 1	L. 69000
THE OOZE	TEL
THE PUNISHER	L. 79000
TOY STORY	TEL
VR TROOPERS	TEL
VIRTUA RACING	L. 109000
WARLOCK	L. 99000
WRESTLEMANIA ARC GAME	L. 118000
ZOMBIES	L. 62000
ZOOP	L. 85000

... e molti altri ancora... TELEFONA !!!

PLAYSTATION

ALIEN VIRUS	TEL
AGILE WARRIOR	L. 129.000
ACE COMBAT	L. 169.000
BASES LOADED 96	L. 139.000
BIOHAZARD	DISPONIB.
BREAK TROUGH	L. 149.000
CLASSIC ROAD	L. 159.000
CARNAGE HEARTH	TEL
CRAZY IVAN	L. 109.000
CRITICOM	L. 139.000
CYBER SPEED	TEL
DESTRUCTION DERBY	L. 109.000
DEFCON 5	L. 129.000
DESCENT	DISPONIB.
DOOM	L. 129.000
EXTREME GAMES	L. 109.000
FIFA 96 psl	L. 119.000
GAME SHARK	L. 135.000
GEOM CUBE	L. 119.000
G - POLICE	TEL
GUNNERS HEAVEN	L. 149.000
GUNDAM	L. 163.000
GUNSHIP 2000	TEL
JOHNNY BAZOOKATONE	TEL
JUMPING FLASH	L. 123.000
JUPITER STRIKE	L. 129.000
KILEAK THE BLOOD 2	L. 159.000
LONE SOLDIER	L. 119.000
MAGIC CARPET	TEL
NBA POWERDUNKERS	TEL
NBA SLAM DUNK	TEL
NBA JAM T.E.	L. 129.000
NBA IN THE ZONE	L. 125.000
NFL GAME DAY	L. 129.000
NHL HOCKEY '96	TEL
PROJECT UFO	TEL
PRIME GOAL EX	L. 149.000
REVERTHION	L. 159.000
RIDGE RACER	L. 125.000
RIDGE RACER REVOLUTION	L. 169.000
RAYMAN	L. 125.000
REVOLUTION X	L. 129.000
SENTO STORY	L. 159.000
STREET F. MOVIE	L. 119.000
STREET F. 2 MOVIE	TEL
STREET F. ZERO	L. 179.000
SHOCKWAVE	L. 132.000
SNOW MAN	L. 159.000
SPACE GRIFFON	L. 132.000
STAHLFEDER	L. 159.000
THE FIREMEN	L. 177.000
THEME PARK	L. 159.000
TEKKEN	L. 129.000
THUNDERSTRIKE 2	L. 129.000
TOSHINDEN 2	L. 177.000
TOTAL NBA 96	TEL
VAMPIRE	L. 159.000
WINNING POST EX	L. 179.000
WINNING ELEVEN	L. 125.000
ADATTATORE UNIV.	TEL

... e molti altri ancora... TELEFONA !

PSX JAP L. 175.000

MD L. 104.000

32X L. 129.000

DISPONIBILI ANCHE TITOLI ED ACCESSORI PER GAME BOY, GAME GEAR, 3DO, NEO GEO CD, PC CD ROM. SI EFFETTUA INOLTRE LA PERMUTA E LA VENDITA DELL'USATO.

PER I PREZZI DELLE CONSOLES TELEFONARE

IMPORTANTE:

NEI PREZZI DELLE CONSOLES DA NOI COMMERCIALIZZATE SONO COMPRENSIVI TUTTI GLI ACCESSORI NECESSARI AL FUNZIONAMENTO IMMEDIATO (ALIMENTATORI, CAVETTERIA E ALL'OCCORRENZA ADATTATORI). INOLTRE TUTTI GLI ARTICOLI SONO COPERTI DA GARANZIA.

SPEDIZIONI VELOCI E IMBALLAGGI SICURI

STATION MASTER PXS L. 69.900

ACTIONPAD SN E MD L. 24.900

SPRINTPAD TRASPARENTE

PER SN E MD L. 29.900

CONTROL STATION PSX L. 54.900

TERMINATOR SATURN L. 54.900

VOLANTE SATURN L. 159.000

PER 3DO L. 54.900

EXPLORER SATURN L. 49.900

VOLANTE DIGITALE SN E MD L. 79.900

PHANTOM SN E MD L. 69.900

CASSE ACUSTICHE PER TUTTE LE CONSOLES E PC

PREZZI A PARTIRE DA L. 39.900

SUPERNINTENDO

ASTERIX & OBELIX	L. 119.000
BOXING LEGEND	L. 79.000
BLACK HAWK	L. 79.000
BRETT HULL HOCKEY	L. 69.000
BRERT OF FIRE 2 usa	L. 149.000
BATMAN FOREVER	TEL
BARKLEY SHOT UP AND JAM	L. 65.000
BEST OF BEST	L. 75.000
CAPITAN COMMANDO	L. 89.000
CONGO	L. 109.000
CHRONO TRIGGER	L. 155.000
CHESS MASTER	L. 69.000
DOUBLE DRAGON	L. 75.000
DOOM	L. 149.000
DONKEY KONG COUNTRY 2	L. 139.000
DINO DINI'S SOCCER	L. 69.000
FLASHBACK	L. 62.000
FEVER PITCH SOCCER	TEL
FINAL FIGHT 3	TEL
FOREMAN FOR REAL	TEL
FRANTIC FLEA	TEL
GHOUL PATROL	L. 75.000
INDIANA JONES GREAT ADV.	L. 97.000
JURASSIC PARK	L. 69.000
JUDGE DREDD	OFFERTA
LAST ACTION HERO	L. 78.000
LEGEND	L. 75.000
MECHWARRIOR	TEL
MEGAMAN X 3	TEL
MICRO MACHINE 2	L. 135.000
MICKEY MANIA	L. 73.000
MAGIC SWORD	L. 69.000
MORTAL KOMBAT 3	L. 139.000
NBA LIVE 96	L. 139.000
NFL QUARTERBACK	L. 129.000
NBA BASKETBALL	L. 86.000
NBA GIVE 'N GO	TEL
POWER DRIVE	L. 119.000
PRIMAL RAGE	TEL
REAL MONSTER	L. 109.000
RISE OF THE ROBOTS	L. 73.000
STARWING	L. 67.000
SEPARATION ANXIETY	L. 135.000
SUPER DROPZONE	L. 73.000
SECRET OF EVERMORE (USA)	L. 155.000
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	TEL
SUPER MARIO RPG	TEL
THE PAGEMASTER	L. 79.000
THEME PARK	L. 135.000
URBAN STRIKE	L. 149.000
VORTEX	L. 74.000
WOLVERINE	L. 79.000
ZELDA	L. 73.000

... e molti altri ancora... TELEFONA !!!

SATURN

ASTAL	L. 129.000
BIOHAZARD	TEL
BLAZING TORNADO	L. 139.000
BLAZING DRAGOONS	TEL
CYBER SPEED	L. 129.000
CLOCKWORK KNIGHT	L. 89.000
DAYTONA USA	L. 119.000
DEADALUS	L. 119.000
DEFCON 5	L. 129.000
DARIUS GAIDEN	L. 139.000
DARK SAVIOUR	TEL
DRAGON BALL Z	L. 189.000
DOUBLE SWITCH	TEL
FIFA 96	L. 129.000
FEDA REMAKE	L. 149.000
GALACTIC ATTAK	L. 129.000
GOLDEN AXE THE DUEL	L. 119.000
GRAN CHASER	L. 119.000
GHEN WAR	L. 129.000
GLADIATORS PINBALL	L. 129.000
GUNBIRD	TEL
HAT TRICK HERO	L. 149.000
HI OCTANE	L. 129.000
HIGH VELOCITY	L. 129.000
HOKUTO NO KEN	L. 139.000
HIPER GOLF	L. 139.000
IN THE HUNT	L. 179.000
JONNY BAZOOKATONE	TEL
KING THE SPIRITS	L. 138.000
LAST GLADIATOR	L. 129.000
LEGEND OF THOR	TEL
LEMMINGS 3D	TEL
MYSTARIA	L. 145.000
MORTAL KOMBAT 2	L. 119.000
NBA JAM T.E.	L. 119.000
NINKU	TEL
PANZER DRAGOON	L. 129.000
PRIMAL RAGE	TEL
QUARTERBACK ATTAK	L. 131.000
RALLY CHAMPIONSHIP	L. 139.000
REVOLUTION X	L. 128.000
RISE OF THE ROBOTS 2	TEL
SEGA RALLY	L. 139.000
SOLAR ECLIPSE	L. 129.000
STREET FIGHTER ALPHA	TEL
TOSHINDEN	TEL
THE HORDE	L. 109.000
THUNDER STRIKE	L. 128.000
VAMPIRE HUNTER	TEL
VICTORY GOAL	L. 129.000
VIRTUA COP	TEL
VIRTUA FIGHTER 2	L. 129.000
WIPEOUT	TEL
WRESTLEMANIA	TEL
X MAN	TEL
ADATTATORE UNIV.	L. 79.000

... e molti altri ancora... TELEFONA !

SNES L. 159.000

SNES L. 149.000

SN L. 139.000

SN L. 59.000

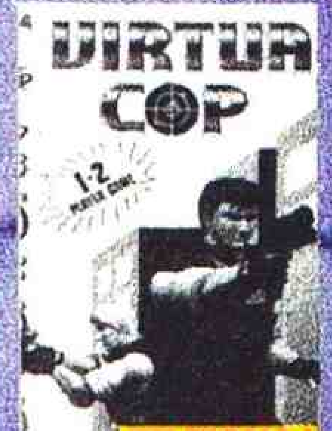
SN L. 97.000

SN L. 65.000

SAT. USA L. 128.000

SN L. 145.000

L. 139.000



TELEFONA !

SAT. USA L. 129.000

SAT. USA L. 129.000

L. 139.000

G. BOY L. 69.000

G. BOY L. 79.000

G. BOY L. 72.000

I prezzi possono variare senza preavviso • tutti i marchi appartengono ai legittimi proprietari • i prezzi sono iva compresa

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

PUZZLE

Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

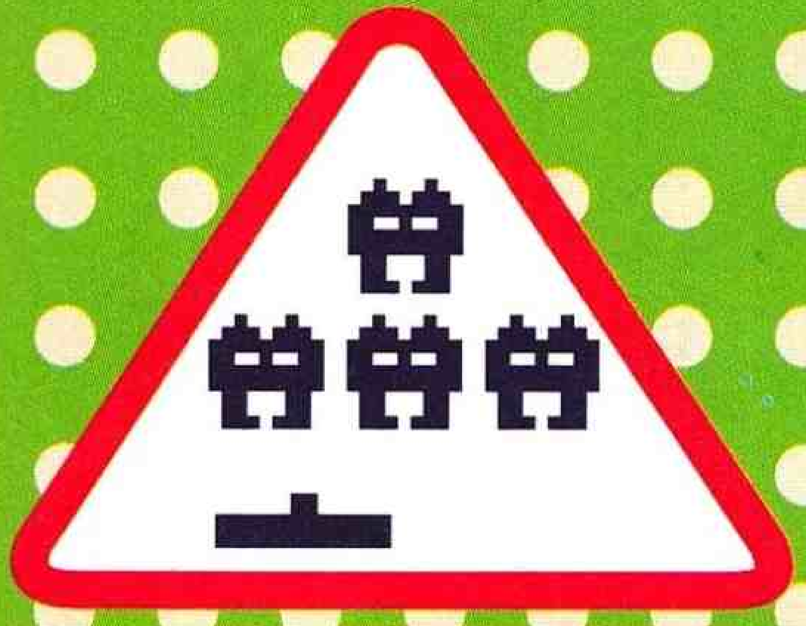
PLATFORM

Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata. Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.

I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.



SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

RPG

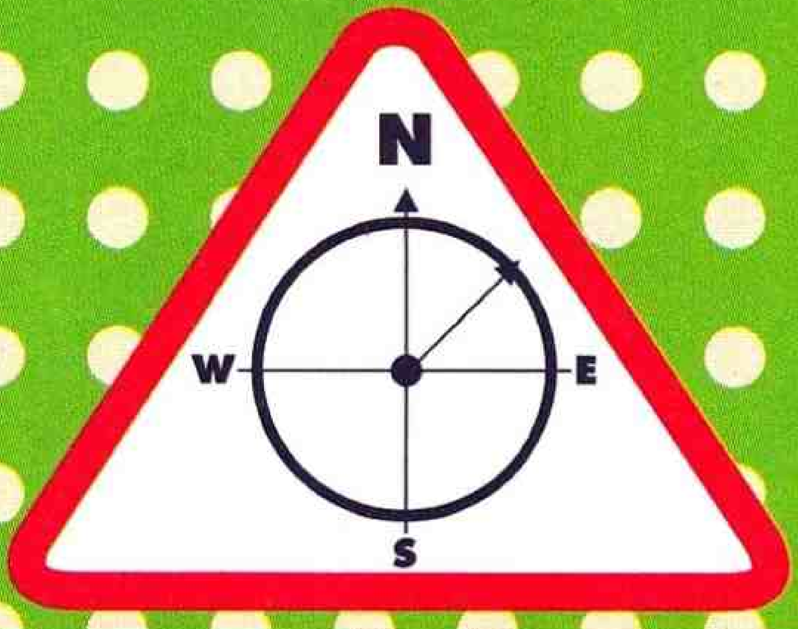
In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.



STRATEGIA E SIMULAZIONE

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

DRIVING

Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

PREVIEW

Attenzione! Il gioco che segue è un'anteprima; iniziate a gustarvelo in attesa della recensione vera e propria .

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	-

Due sportivi, due ragazzi, per il calcio sono pazzi; son portiere e attaccante, per il calcio due speranze... (non c'è mai fine alla tristezza)

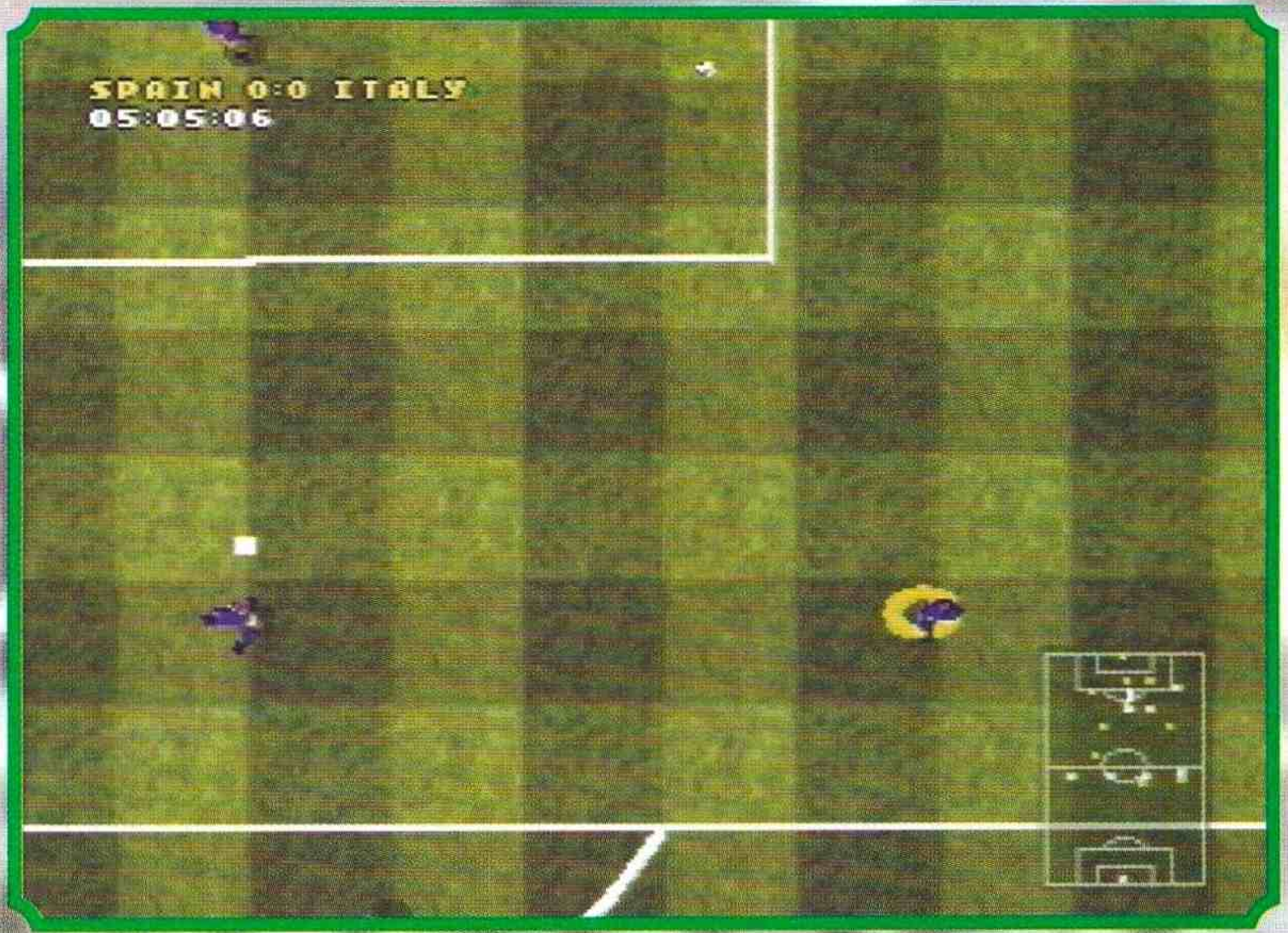
actua SOCCER

Quand'ero più piccolo, ero solito (io e i miei amici) andare a giocare a pallone in un posto semiabbandonato. Visto che il nostro numero non era molto cospicuo, eravamo costretti a ripiegare su giochi che non richiedessero il gioco di squadra... la terrificante tedesca; ebbene sì, questo mostruoso passatempo che vede tutti contro tutti fronteggiarsi per tirare un pallone al volo in una sola porta (nel nostro caso composta da due alberi, quindi senza traversa); le regole sono semplici, quindi non te le spiego, sappi comunque che sono sempre stato un impedito cronico e che non ho mai vinto mezza volta e anzi, finivo sempre in porta perché ero talmente inetto da buttarla sempre fuori.

Perché ti ho detto questo? Ma naturalmente perché in Actua Soccer non avrai bisogno di essere nato imparato (frase detta da un certo tipo di mia conoscenza, ormai diventata leggenda metropolitana), sarà sufficiente fare un po' di pratica e, soprattutto, sfidare un amico che non ha mai visto una console in vita sua. Naturalmente potresti farmi la domanda più ovvia e scontata dell'universo, e cioè: "Perché dovrei giocare proprio a questo titolo e non a un altro analogo?"; ma visto che io credo nella tua originalità e soprattutto nella tua astuzia, non risponderò a una domanda che non penseresti mai di pormi.

Molto importante, credo, invece, che sia spiegare le regole di questo sport, considerato che non sono molti in Italia a conoscerlo, e soprattutto perché sto scrivendo a casa e quindi al riparo dalle botte di Alex.

Lo scopo del gioco del calcio è molto semplice: correre come degli ossessi dietro a una palla e, coi piedi, buttarla dentro a un rettangolone. Chi butta più palle dentro al rettangolone, vince, altrimenti no; se però si pareggia, allora si può andare ai rigori, che ti permettono di



tirare in porta (così viene chiamato il rettangolone) senza il rischio di venire azzoppati dagli avversari.

Proprio grazie a questa grande semplicità regolamentare, il calcio viene spesso fatto diventare un video gioco, e proprio per questo motivo, io guadagno dei soldi... non fa una grinza.
Bene, ora che in redazione è arrivato il gioco (non sembra, ma è passato del tempo da quando ho finito il periodo precedente), posso cominciare finalmente a parlare di questo Actua Soccer. Devo dire che, come prima impressione, è riuscito perfettamente a eliminare tutti i miei dubbi, alimentati soprattutto da quello spilungone di Mao, che mi assillava periodicamente, dicendomi che il gioco per PC era discutibile e che non poteva certo essere meglio la conversione per console; e invece, Actua Soccer mi è piaciuto: l'impatto grafico è davvero notevole, caratterizzato da ambientazioni che variano a seconda del luogo in cui si gioca: per esempio in Italia il campo è bello verde, mentre in Mozambico, bisogna stare attenti alle dune di sabbia (non esageriamo, ma comunque, non è proprio la festa dei colori), e da sprite animati molto bene: pieni di poligoni e di particolari. Molto bello è anche lo stadio in cui avviene lo scontro... sembra davvero di giocare a San Siro.
Molto numerose le opzioni, tra cui spicca l'innovativa "Play Video", assente nella versione PC, che non ha nessuna utilità ai fini della giocabilità, ma che ti spiegherà con filmati in FMV, tutto il processo produttivo del gioco... indubbiamente interessante.
Il sonoro non è davvero male, specialmente in partita; infatti, sarai accompagnato da un commento in diretta delle migliori azioni, con tanto di nomi e di esclamazioni; non male è anche il pubblico, che aumenta l'intensità del fragore a seconda dell'azione. Le musiche, invece, sono presenti solo nelle schermate delle opzioni.
Giungendo alla giocabilità, personalmente l'ho trovato molto divertente: la palla rimane bella attaccata ai piedi del giocatore - umiliare un certo Stefano Silvestri, poi, è stato molto inebriante; certo, se si vogliono andare a cercare i difetti, si può dire che spesso i passaggi non riescono, il che non fa altro che privilegiare il gioco personale piuttosto che quello di squadra; le visuali infine non sono molto funzionali e personalmente ne ho trovata solo una degna di essere utilizzata per il gioco.
In definitiva, Actua Soccer è un gioco molto divertente, che però non riesce ad esautorare quel mostro sacro chiamato Fifa Soccer '96; dedicato a quelli che si accontentano di avere per le mani quasi il meglio.

Raffaele Sogni

TMB

Dopo aver visto Fifa Soccer 96 dubitavo fosse possibile realizzare un gioco sullo stesso livello, ma evidentemente alla Gremlin non erano del mio stesso parere. Calma, non arrivate a conclusioni affrettate: Actua Soccer è sicuramente un gioco ben programmato e giocabile, ma non può certamente competere con il capolavoro della Electronic Arts in fatto di spettacolarità. L'emozione d'insaccare in rete con una sforbiciata volante è praticamente irripetibile. Inoltre, ma questa è una mia impressione, mi è sembrato che il portiere non si comporti molto intelligentemente e ogni tanto si fa fregare con delle finte a dir poco ridicole.
Rimane comunque uno dei giochi di calcio più belli in assoluto fra quelli usciti per PlayStation (è anche vero che non ce ne sono tantissimi), ma sinceramente non so se raccomandarvelo al 100%, non fosse altro che tra un mesetto dovrebbe uscire Power Soccer, che promette davvero molto bene...

MAO

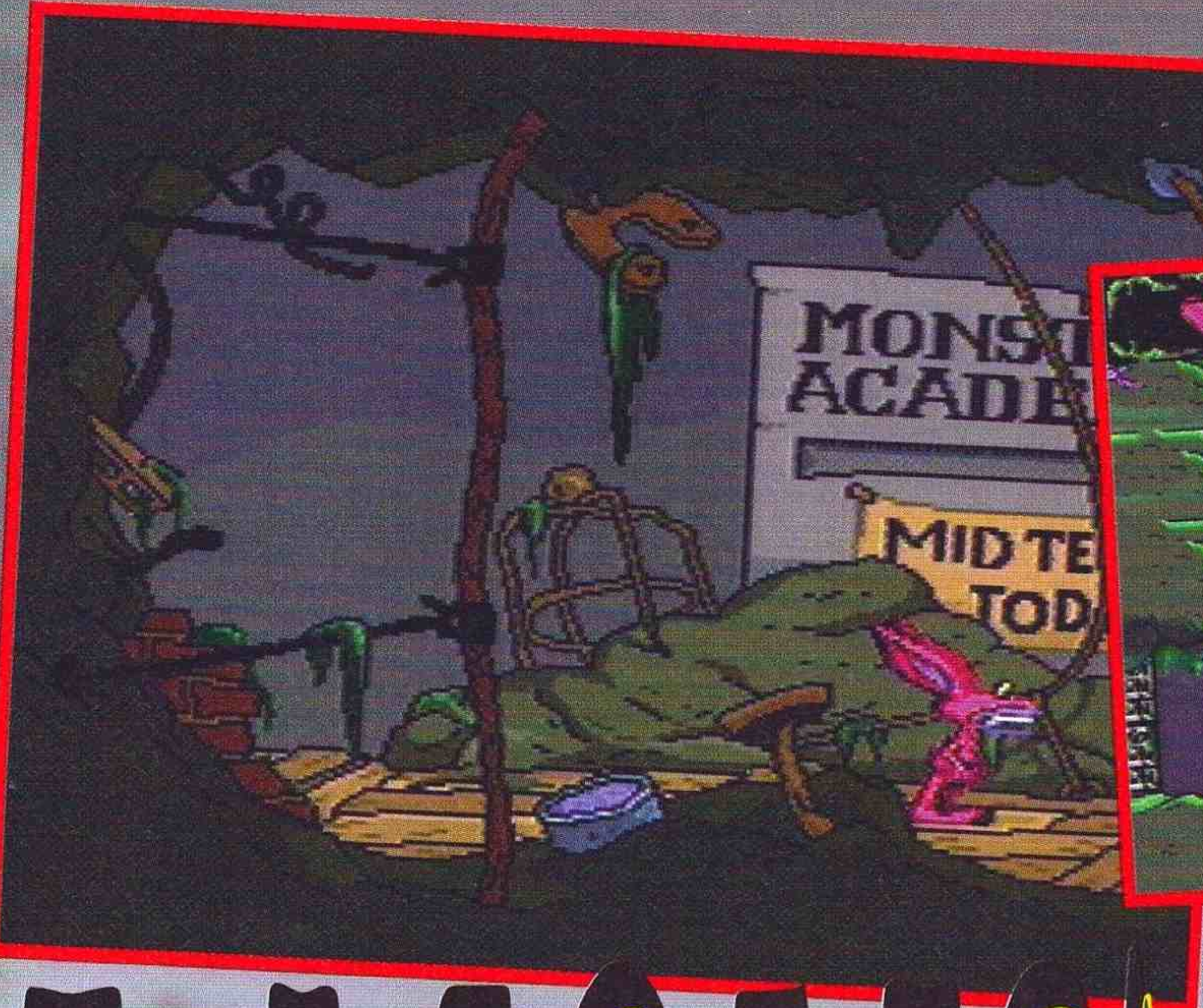
Per una volta devo tornare sui miei passi: Actua Soccer è un bel gioco e riesce là dove ha fallito il PC, e la mia prevenzione nei confronti di questo gioco era una prerogativa assoluta. Actua Soccer è veloce (più che con un Pentium 133 con 16 MB di RAM), non molto intuitivo, ma comunque appetibile e non dovrebbe mancare nella softeca di un qualsiasi videoludomane.
L'unico appunto va fatto alle visuali: tra le ottomila presenti, ce ne sono solo un paio che si possono considerare "utili" per giocare (le rimanenti appartengono alla categoria "da far vedere agli amici"). Per il resto ci siamo, anche se avrei preferito un controllo migliore, soprattutto in zona tiro, e un portiere meno imbecille e più reattivo.

PLAYSTATION	
GRAFICA + Molto bella e gradevole - Visuali poco funzionali	93
SONORO + Molto interessante il commento + Molto buono tutto il resto	87
GIOCABILITÀ + In due, c'è da spassarsela - Alcune pecche tecniche fanno innervosire	89
LONGEVITÀ + È un gioco di calcio	93
GREMLIN	90

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ'	1

Quando da piccolo mi chiesero cosa volevo fare da grande, risposi che non mi sarebbe affatto dispiaciuto lavorare per una testata che si occupasse di video giochi, ancora meglio se si fosse chiamata ConsoleMania; mentre invece, quando mi domandarono (ero molto piccolo, avevo circa quattro mesi, due giorni, sei ore e otto minuti) cosa proprio non avrei mai voluto fare, risposi senza pensarci un attimo, che ero troppo piccolo e che solo un cerebroleso si sarebbe messo a fare domande a un bambino della mia età. Da allora, tante cose sono cambiate, sono alto almeno un metro in più, non ho più i boccoli biondi e sono un po' più immaturo. Una cosa però, è rimasta totalmente invariata: la mia voglia di recensire Real Monsters.

Eh sì, lo so che può sembrare un



Cheee paura mi fa: Carletto, l'Uomo Lupo, Frank e Dracula... Lupo Frank e Dracula; maaaa che freddo che fa, mi sento tutto un brivido... brrrr, brrrr. Che goduria però, sarà che siamo tutti moostriciattoli... tutti mostriciattoli.

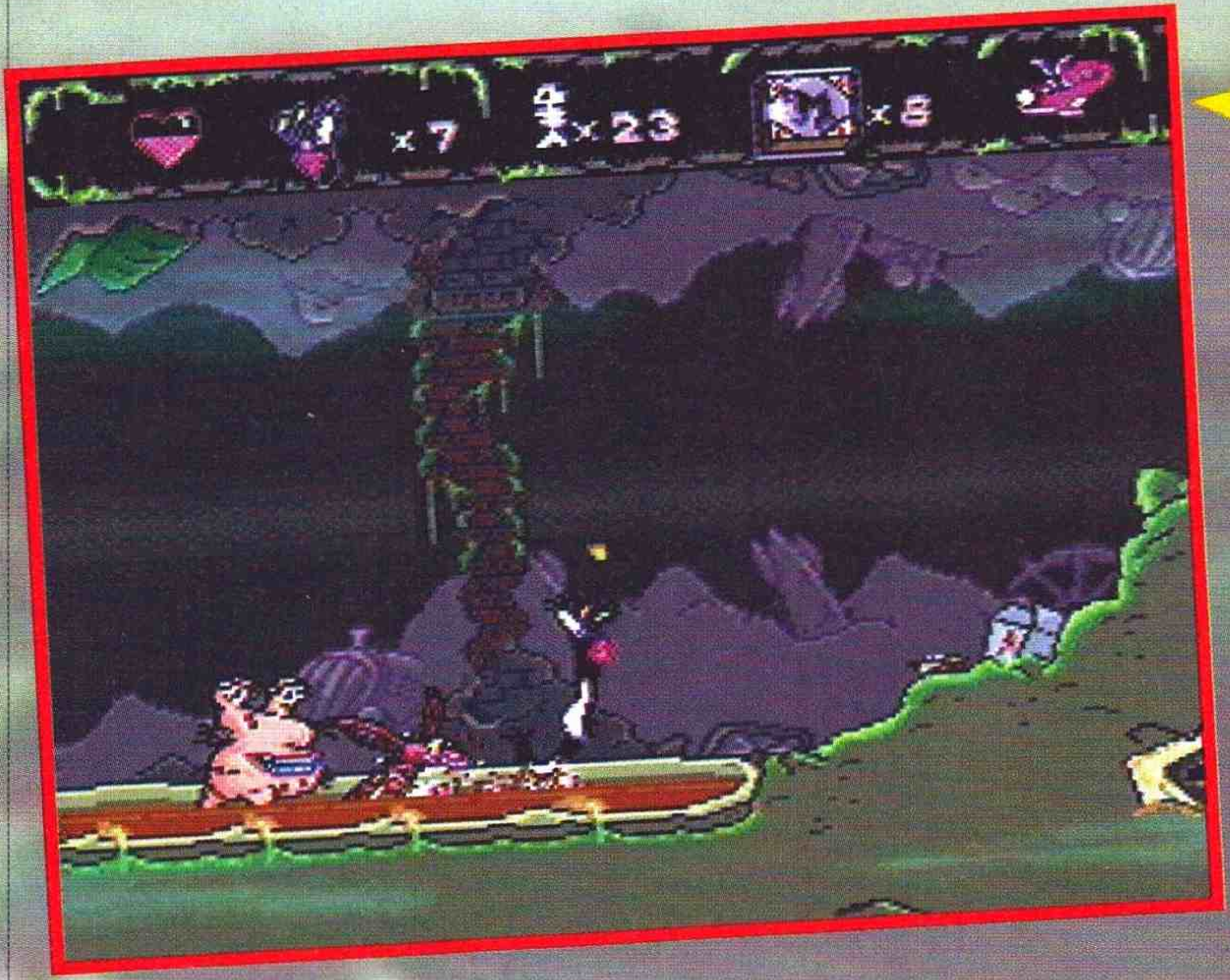
REAL MONSTERS

pensiero un po' strano, ma ognuno ha i suoi crucci; infatti, fin da quando andavo al parchetto per tirare la sabbia in faccia ai bambini che scendevano per lo scivolo (la settimana scorsa), ho sempre pensato a cosa avrei scritto se mi fosse capitato un titolo tanto bello, che potesse vantare al suo attivo non uno, ma addirittura tre mostri schifosi. Il tempo però passa e la gente matura, fino a quando non arriva una losca figura, che si staglia contro il sole brandendo un scala, e ti coglie. Sono momenti tristi, che fanno riflettere e che ti ridimensionano un po', cominci a farti strane domande del tipo: "Perché non ha colto anche me?", oppure: "Sono destinato a marcire su quest'albero?" oppure ancora: "E se adesso mi offrissero un succo di frutta, e tra i dorati flutti riconoscessi mio fratello? Lo saluterei o ci berrei su?". Fatto sta che ci fu un momento in cui, colto dalla più totale depressione, decisi di togliermi la vita: rimasi quindi con le sole gambe, il torace e la testa, senza più avere la possibilità di iscrivermi a un concorso di bellezza in cui ci volessero le fatidiche tre misure; beh, io ne avevo due. Tutti mi chiamavano mostro, tutti dicevano: "Come va la vita?", e così divenni sempre più triste.

Un giorno, però, incontrai altre due creature che venivano classificate al mio pari: un essere rosa, molto somigliante a un Coniglietto Pasquale, ma senza Coniglietto e senza Pasquale, col risultato che non assomigliava a un bel niente; e una sorta di gatto Silvestro (o Silvestri?... Cose tra

MAO

Che fuori è sto giochino? E' troppo divertente!!! La grafica non è il massimo, ma è abbastanza pulita, colorata e fuori di testa quanto basta per renderlo estremamente appetibile e coinvolgente. Lo schema di gioco è abbastanza intuitivo e la difficoltà degli enigmi è calibrata discretamente bene, in modo tale da non risultare mai frustrante.
Insomma, il prodotto della Viacom è davvero divertente e in questi periodi di magra, vedere giochi del genere sul sedici bit della Nintendo non è cosa da poco.
Ah, come mi mancano i giochi cretini! (A ognuno il suo... NdAlex).



TMB

Real Monsters riprende il concetto del buon Lost Vikings, un gioco che ai suoi tempi ha riscosso un successo insperato, il che potrebbe essere di buon auspicio anche per questa produzione Viacom. E in effetti questo giochino sorprende in fatto di trovate, supplendo non poco all'aspetto grafico, piuttosto poco invitante (un SuperNES che fa lo scrolling a scatti? Ma dai, non ci crede nessuno...). Insomma, io v'invito a darci un occhio, potrebbe rivelarsi una piacevole sorpresa, e poi i tre mostri sono veramente fuori di testa...

me e un certo perdente a biliardo), al quale però, la natura aveva fatto il brutto scherzo di farlo completamente idiota, riducendolo in tal modo a una larva semovente e occhialuta, di quei vermoni insomma che ti guardano con gli occhioni luminosi quando spegni la luce della camera, e che tante persone scocciano (da scotch) al muro per trovare gli interruttori della luce a notte fonda. Mi trovai quindi con due nuovi amici, grazie ai quali non mi sentivo più un escluso, ero un mostro schifoso come tanti altri, magari un po' più sullo scaduto della media, ma comunque un mostro con la F maiuscola.
E proprio qui scatta il tuo lavoro, caro il mio bel mucchietto di ossicine che spesso si fa chiamare lettore, tu avrai il compito di guidare il sottoscritto e i suoi due amiconi al fine di sconfiggere un certo tipo che sinceramente non ho mai visto prima e che non ho mai avuto l'onore di invitare a cena, in poche parole, un ignoto qualsiasi.
Sostanzialmente questo bel giochino è un platform, quindi vediamo un po' di spiegare il motivo per cui dovrai manovrare tre sprite al posto di uno. Se hai mai giocato a Donkey Kong Country, ti sarà molto facile capire quello che ti dirò nelle prossime righe, altrimenti credo proprio che non ci capirai nulla; ottima strategia è quindi quella di comprarti il favoloso gioco della Rare e in seguito rileggerti questa recensione.
Comunque, visto che sicuramente non mi darai retta, cercherò di essere il più chiaro possibile, anche se effettivamente ultimamente mi sono fatto

qualche lampada di troppo; cominciando finalmente a parlare del motivo per cui dovrai manovrare questi tre benedetti mostri al prezzo di uno (comunque, uno alla volta), è che per superare particolari declivi o per giungere dall'altra parte di un muro particolarmente alto, oppure ancora per eliminare a distanza dei nemici e per scoprire locazioni segrete, avrai bisogno proprio della totale cooperazione degli altri due personaggi, che si faranno in quattro per darsi una mano a vicenda. Mi sembra quindi indispensabile imparare appieno le varie combinazioni possibili, altrimenti, al primo ostacolo ti verrà una crisi isterica e ti metterai a gridare in tanga per la strada.

Ora, se fosse per me, partirei dalla cosa più importante; la giocabilità. E infatti, visto che proprio da me dipende, il primo aspetto che valuterò è appunto la giocabilità, che poi sarebbe anche il fattore più positivo di questa produzione. Indubbiamente è molto divertente cimentarsi in questo gioco: è molto intuitivo e si fa decisamente giocare; le varie combinazioni che si possono fare coi tre mostri, e soprattutto le loro animazioni, ne fanno indubbiamente un titolo esilarante. La risposta dei mostri alle sollecitazioni standard è sempre immediata e difficilmente si sbaglia a causa di una piattaforma collocata in posti inaccessibili o cose del genere. Se proprio di controlli vogliamo parlare, però, quando ti capiterà di fare le sopraccitate combinazioni coi vari personaggi, spesso ci metterai un po' più del dovuto per eseguirle; un po' perché per una perfetta esecuzione della mossa composta, bisogna riuscire a dislocare nella giusta maniera i due sprite comandati dal computer, e un po' perché spesso a sostegno di un periodo bisogna inserire due frasi.

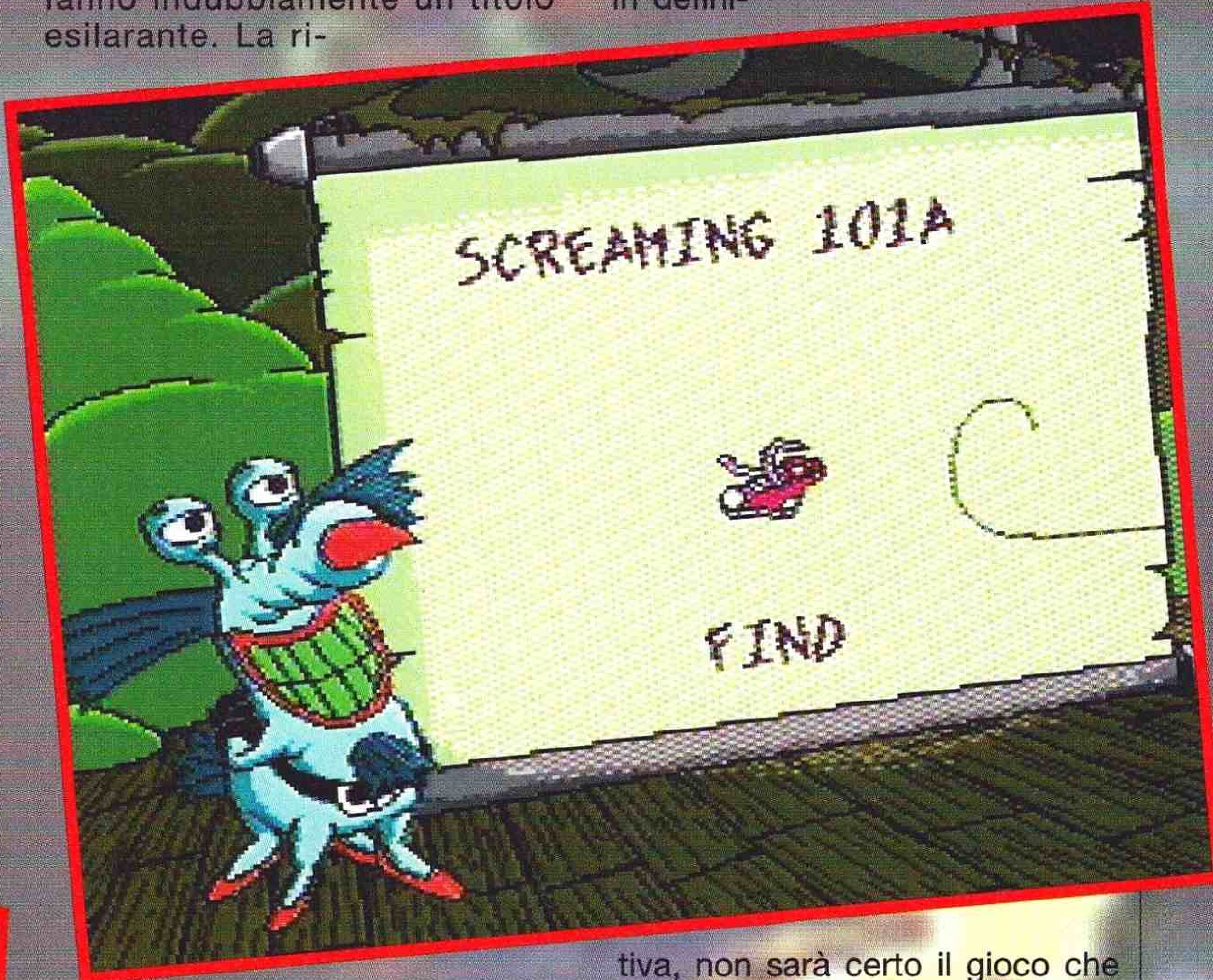
La grafica, invece, non mi ha entusiasmato quanto la giocabilità, anzi, a essere sinceri mi ha fatto pensare alle prime produzioni per Mega Drive, quando ancora non si sapeva come sfruttare la macchina: è nel complesso piuttosto spartana, dotata di fondali mal definiti e di sprite poco curati; indubbiamente positive, invece sono le animazioni, che ti gusterai con una espressione disgustata ma al tempo stesso decisamente divertita.

Il sonoro e più specificatamente le musiche non dispiacciono affatto, sono d'ambientazione quanto basta e, cosa molto importante, non stufano come quelle della maggior parte dei platform; gli effetti sonori, dal canto loro, non potevano che essere demenziali come il gioco, quindi decisamente non descrivibili.

In definitiva, non sarà certo il gioco che contrasterà le vendite di Donkey Kong Country 2 (ultimo grande platform in ordine di uscita), ma sicuramente offre una divertente variante a un mercato forse un po' troppo serioso.

Raffaele Sogni

MA **Starò invecchiando e quindi diventando sempre meno lucido, ma da qualche tempo a questa parte contino a lamentarmi della difficoltà dei giochi. Probabilmente dovrei parlare dell'"amichevolezza" degli stessi, più che della difficoltà: Real Monsters non è tanto "cattivo", quanto afflitto da un mediocre controllo dei personaggio. A parte questo, devo dire di essermi divertito parecchio giocandoci, vuoi per l'umorismo demenziale che pervade tutto il gioco vuoi per il fatto che in effetti si tratta comunque di un platform gradevole anche se abbastanza classico. Isomma, che vi devo dire di più?**



SUPER NINTENDO	
GRAFICA + Esilaranti animazioni. - Nel complesso troppo spartana.	80
SONORO + Buone le musiche. + Atipici gli effetti sonori.	88
GIOCABILITA' + Divertente e intuitivo.	88
LONGEVITÀ + La sfida c'è. - Le password no.	82
VIACOM	84

ACTION
VIEWPOINT™
SHOCK WAVE™
THEME PARK™
PlayStation
HI-OCTANE™
MADDEN NFL®
PGA TOUR® 96
EA SPORTS
EA SPORTS

STATION
Per giocare alla grande,
eccoli, pronti per le nuove:
Sony Playstation™
e Sega™ Saturn™
THEME PARK™
FIFA® SOCCER 96
SEGA SATURN
FIFA® SOCCER 96
HI-OCTANE™
TUTTI I NOMI, I MARCHI E LE IMMAGINI RIPORTATE APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI
C.T.O. S.p.A. Via Piemonte, 7/F
40069 - Zola Predosa (Bologna)
Tel.051/6167711 - Fax051/753418

Db-Line

PARLI INTERNET? www.dbline.it

SOLO DI NOTTE

TEL. 0332/768000 - FAX 0332/768066

VENDITA DIRETTA NOTTURNA PLAYSTATION / SATURN SOLO DALLE ORE 19:00 ALLE ORE 1:00 DI NOTTE.

PlayStation SONY

CONSOLE PLAYSTATION + 2 JOYPAD L.759.000

JOHNNY BAZOOKASTONE L.99.000

3D LEMMINGS	L.	99.900
AIR COMBAT	L.	109.900
CYBERSPEED	L.	99.900
DESTRUCTION DERBY	L.	109.900
DISCWORLD	L.	99.900
DOOM	L.	109.900
EXTREME GAMES	L.	109.000
FIFA SOCCER 96	L.	119.900
GOALSTORM	L.	99.900
HI OCTANE	L.	119.000
JUPITER STRIKE	L.	109.000
KILLEAK THE BLOOD	L.	99.900
KRAZY IVAN	L.	109.000
LOADED	L.	119.900
MORTAL KOMBAT 3	L.	119.900
NBA TOURNAMENT EDITION	L.	99.900
NOVASTORM	L.	99.900
PANZER GENERAL	L.	109.000
PARODIUS	L.	99.000
POWER SERVE TENNIS	L.	109.000
RAPID RELOAD	L.	109.900
RAY MAN	L.	109.900
RAYDEN PROJECT	L.	109.900
RIDGE RACER	L.	109.900
STRIKER 96	L.	99.000
TEKKEN	L.	119.900
THEME PARK	L.	114.900
THUNDERHAWK 2	L.	109.000
TOSHINDEN	L.	99.900
TOTAL ECLIPSE TURBO	L.	109.900
TRUE PINBALL	L.	109.000
WWF WRESTLEMANIA	L.	99.900
WAR HAWK	L.	109.900
WIPE OUT	L.	109.900
WORLD CUP GOLF	L.	99.000
WORMS	L.	109.900
JOYPAD CONTROLLER	L.	59.000
JOYPAD COMMANDER	L.	49.000
MEMORY CARD	L.	49.900
CAVO SCART PSX	L.	49.000

SEGA SATURN

CONSOLE SATURN L.799.000

VIRTUA FIGHTER REMIX L. 89.000

CYBER SPEEDWAY	L.	109.000
DIGITAL PINBALL	L.	109.000
FIFA SOCCER 96	L.	119.000
MORTAL KOMBAT 2		TELEFONARE
NBA TOURNAMENT EDITION	L.	94.000
RAY MAN	L.	109.900
SEGA RALLY	L.	129.000
SHINOBY X	L.	109.000
THUNDERHAWK 2	L.	109.000
VIRTUA COP	L.	129.000
VIRTUA FIGHTER 2	L.	129.000
WORLD CUP GOLF	L.	99.000
WORMS	L.	114.000
ADATTATORE UNIVERSALE	L.	69.000
JOYPAD EXPLORER	L.	49.000

PER OGNI ACQUISTO AVRAI DIRITTO A UN

BUONO DI LIT. 10.000

DA UTILIZZARE NEGLI ORDINI SUCCESSIVI!

PREZZI IVA INCLUSA. TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.

TUTTI I GIOCHI SONO IN VERSIONE EUROPEA.

SU INTERNET IL CATALOGO COMPLETO CON TUTTI I PRODOTTI DISPONIBILI ED I NUOVI ARRIVI!

Db-Line

DB-LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA)
TEL. 0332/768000 - 767270 - FAX 0332/767244 - 768066
VOXonFAX 0332/767360 - bbs: 0332/767383 - e-mail: info@dbline.it - www.dbline.it

ALIEN TRILOGY

96

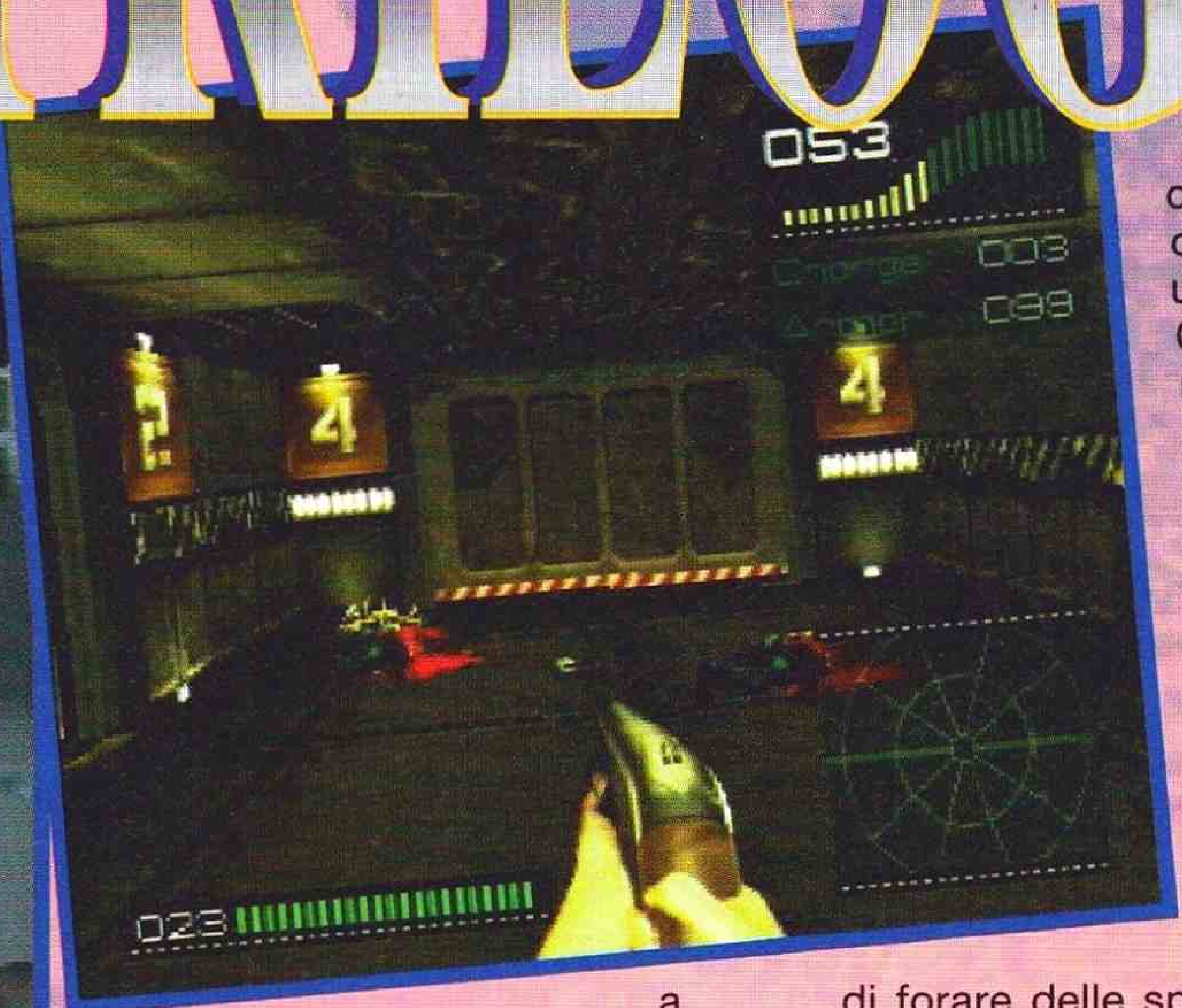
GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

Vengono fuori dalle fottute pareti... devo proprio decidermi a fare qualcosa per quelle maledette macchie di umidità!

Pensate davvero che diventare la razza suprema di un intero pianeta possa essere un'impresa facile? Beh, vi sbagliate in pieno. Certo, dal nostro (inteso come razza terrestre) punto di vista potrebbe essere anche così, ma si tratta soltanto di un caso. Vedete, il nostro più diretto concorrente, il precedente padrone di casa, è stato messo fuori gioco da un enorme meteorite. Se così non fosse stato, a quest'ora la Terra sarebbe probabilmente il paradiso di lucertoloni carnivori, magari un po' antropomorfi proprio come nei film di fantascienza di serie

B. E invece no: un grosso pezzo di roccia ha preso male una curva e... eccoci qua a crogiolarci del nostro primato. Ma le cose non possono essere andate così dappertutto, e gli Alien ne sono la dimostrazione: una razza simile la supremazia se la deve essere guadagnata a morsi. Non voglio neanche pensare a quali possano essere i loro nemici naturali...

Attraverso tre film (che presto diventeranno quattro), una serie infinita di libri e una ancora più cospicua di fumetti, Alien è ormai entrato a fare parte della cultura generale. Anche coloro che non hanno mai visto uno dei film, né preso in mano un libro o un fumetto, sanno di che cosa si tratta. Gli Alieni (con la A maiuscola) sono alti oltre due metri e hanno forma antropomorfa (due gambe, due braccia e una testa, la coda è di mancia). Naturalmente ogni singola parte del loro corpo sembra essere stata progettata per il combattimento. Una corazza chitinosa, un esoscheletro rigido simile a quello di alcuni insetti terrestri, ricopre interamente gli alieni, rendendoli estremamente resistenti e difficili da uccidere; tanto per intenderci, un singolo colpo di arma da fuoco difficilmente può bastare (e nel gioco, comunque, non basta di certo) per chiudere il conto a uno degli Alieni. Come se questo non bastasse, nelle vene delle bestiacce (probabilmente rivestite in rame...) scorre una sostanza altamente acida. Tanto per intenderci, una goccia del loro sangue è capace di forare delle spesse paratie di metallo; cercate di evitare non solo il contatto, ma anche di aprire il fuoco a distanza troppo ravvicinata!



LA TRILOGIA ALIENA

Dopo l'uscita di questo Alien Trilogy, abbiamo pensato di compilare un bel boxettino che rinfreschi la memoria anche ai "pischelli", rispolverando la seconda, almeno in ordine cronologico, trilogia che ha cambiato il modo di intendere e rappresentare la science fiction sul grande schermo.

Data la mia grande passione per LA TRILOGIA (preferisco quella aliena a quella di Guerre Stellari), Alex ha pensato di affidarmi l'onore/onere di cannellarvi questo riassuntone.

Il primo film della serie è Alien, diretto nel 1979 dal regista che considero la massima espressione del cinema di fantascienza del secolo, Ridley Scott (autore nel 1982 di Blade Runner, altro film di culto).

In Alien, l'equipaggio della nave mercantile Nostromo, di ritorno da una missione commerciale, riceve un messaggio di SOS dalla superficie di un pianeta apparentemente disabitato. Un'ispezione rapida della superficie da parte di alcuni dei membri dell'equipaggio fa venire alla luce il relitto di un'astronave aliena (la Bone-Ship che ritroverete anche nella terza sezione del gioco dell'Acclaim!), contenente delle uova aliene. Ben presto l'equipaggio sarà decimato da uno xenomorfo con acido al posto del sangue e un istinto di conservazione incredibile. Tutti tranne uno: il colonnello Ellen Ripley (Sigourney Weaver) che riuscirà a sbarazzarsi dell'ospite indesiderato solo dopo molteplici peripezie.

A distanza di ben sette anni arriva il seguito, che vede alla regia un altro mostro sacro del cinema di fantascienza, James Cameron, che riprende la trama esattamente dal punto nel quale terminò Alien, con una Sigourney Weaver in procinto di entrare in un letto criogenico. La sottile differenza tra i due film è riscontrabile già nel titolo: la "s" finale di Aliens non è solo per bellezza ma, come sicuramente sapranno i più anglofoni, indica un plurale. Nel primo ce n'era uno solo, nel secondo un intero esercito che ha usato per riprodursi una colonia sul pianeta LV625, lo stesso che, anni prima, diede il via alla proliferazione aliena.

Per far fronte a questa nuova emergenza venne assemblato addirittura un corpo di marine coloniali e per la prima (e ultima) volta, possiamo vedere la Regina in persona! Unici sopravvissuti: il marine Hicks (Michael Biehn, il Kyle di Terminator), Newt (una bambina superstite della strage avvenuta all'interno della colonia), l'androide Bishop (Lance Henriksen, visto in Hard Target, PumpkinHead e un sacco di altri film!) e, ovviamente, Ripley!

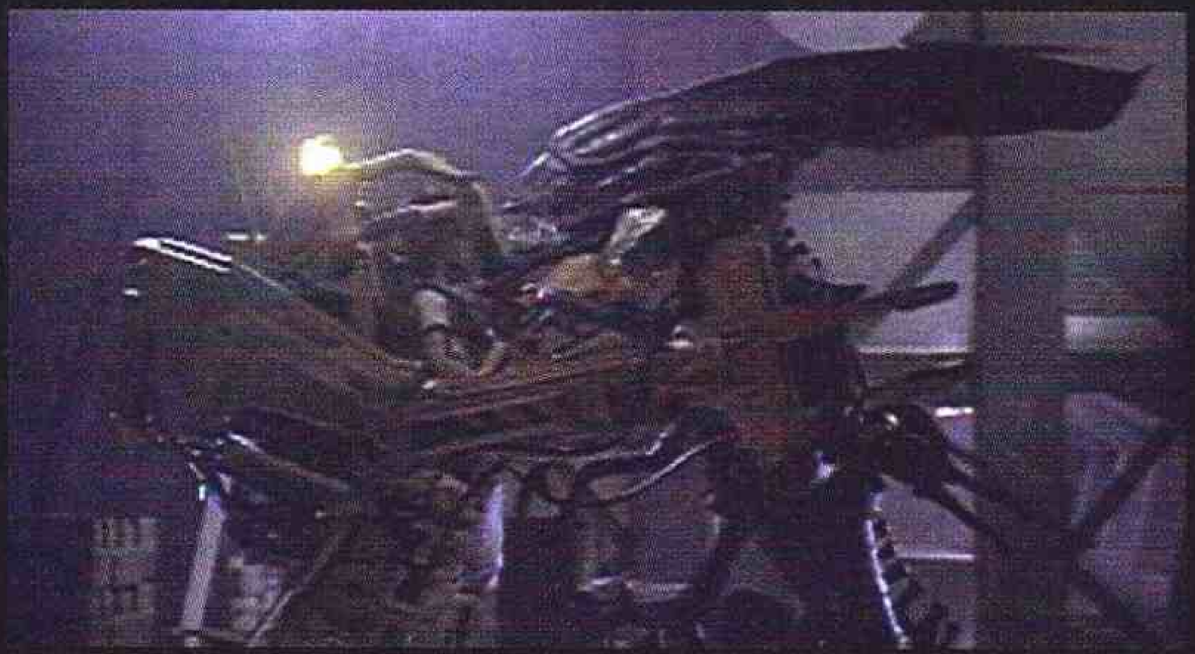
Il terzo e ultimo, almeno fino a oggi, episodio vede l'esordio di David Fincher alla regia, fino a questo momento famoso solo per alcuni video musicali di Madonna. Come già accaduto nei precedenti due episodi, Alien 3 (che si legge "elien chiuub" e non "Alien tre") riprende le fila dal primo titolo, inserendo però un elemento di disturbo notevole: la presenza di alieni sulla capsula di salvataggio. Unica superstite, ancora una volta, Ripley (destinata però a lasciarci le cuoia...).

Tutto il terzo capitolo si ambienta all'interno di una colonia penale dove una nuova razza di alieno (quello rosso che trovate anche nel gioco, nato da un corpo ospite un po' anomalo: quello di un cane!), massacrerà tutti i detenuti, prima di crepare a sua volta. E, per una volta, Ripley, non sopravviverà!

Questa è, molto in sintesi, la trama della trilogia che verrà ripresa per lunghi tratti anche all'interno del gioco.

Il resto è storia...

MAO



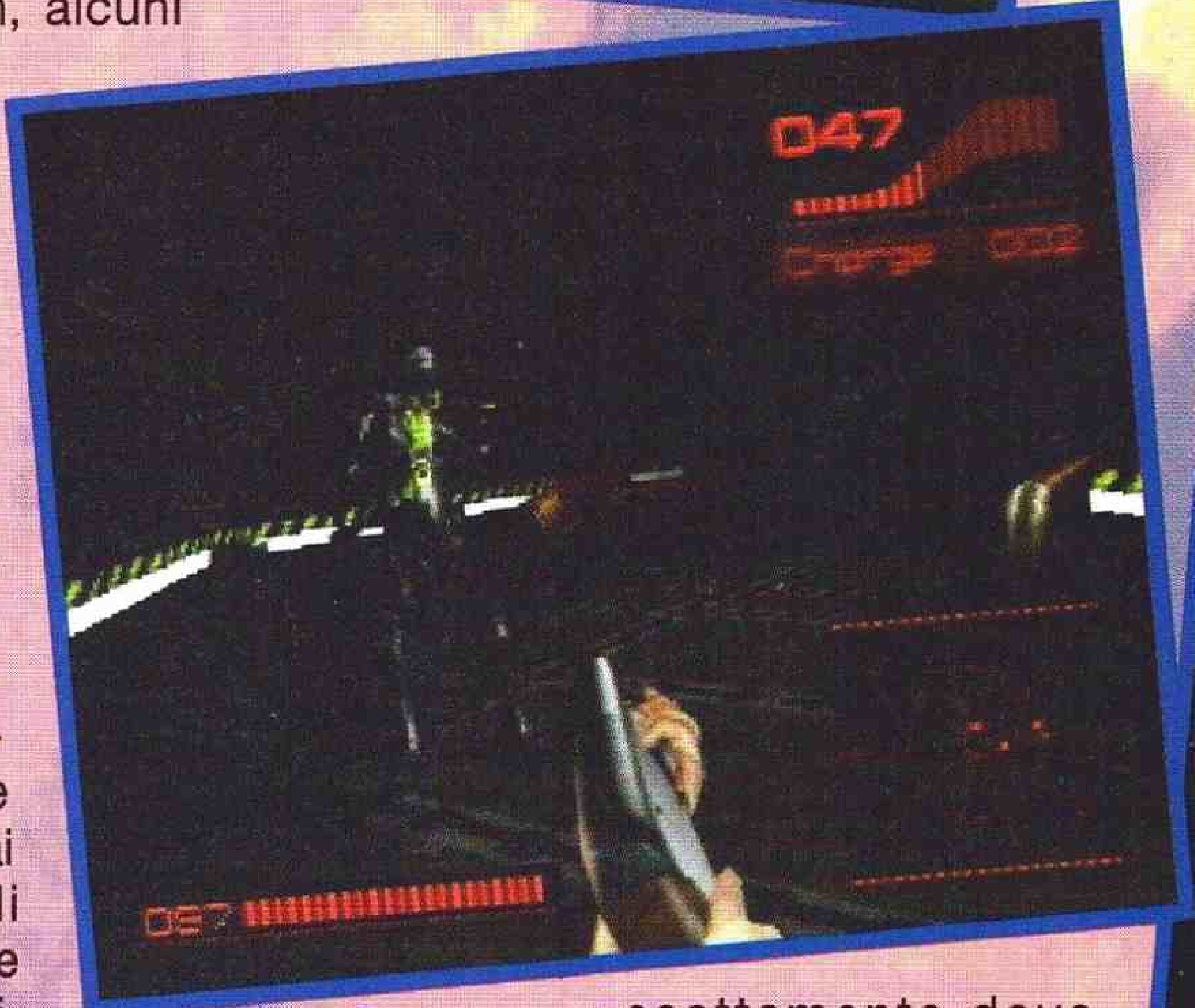
Inutile dire che anche la forza e l'agilità degli Alieni sono assolutamente fuori scala, e nessun umano ha la sia pur minima speranza di uscire vincitore da un corpo a corpo. A corredare il tutto, come optional di serie, troviamo una coda super-robusta, in grado di uccidere un uomo con un solo colpo, e un set completo di artigli e denti davvero di eccezione. "Ma sicuramente saranno stupidi..." direte voi. Beata innocenza. Gli Alieni non solo non sono assolutamente stupidi - anzi, sono dannatamente furbi - ma hanno anche una mente comune, un po' come le api e le formiche. Se uno di loro vi scopre, non avrà bisogno di dare l'allarme per fare sa-

pere a tutti gli altri dove vi state nascondendo. In questo modo la perfida regina, la più attiva di tutti, può manipolare i propri cucciolетti per rendervi la vita ancora più dura.
Ma gli Alieni non nascono già adulti (ci mancava solo quello); peccato però che i piccoli non siano assolutamente meno fastidiosi dei grandi.
Durante il primo stadio, successivo alla schiusa delle uova, assomigliano a dei grossi granchi dalla coda allungata (ma molto più cattivi e schifosi, anche se privi di chele), e hanno due pessime abitudini: nascondersi e attaccarsi agli altri esseri viventi. Per quanto riguarda la prima, i facehugger (questo il simpatico nomignolo dei "cuccioli") si muovono a grande velocità, si arrampicano dappertutto e tendono a piombarvi addosso prima che possiate dire: "Un, due, tre... stella!". Quando possono si nascondono sotto i mobili e tra le ombre delle stanza, e di solito quando riuscite a vederne uno è perché si è già attaccato alla vostra faccia. E questo è proprio il secondo vizio del Facehugger: una volta raggiunta la vittima, ci si attacca con un'inimmaginabile forza e, nel giro di pochi minuti, collega i propri organi vitali a quelli della vittima. In pratica, a questo punto non è più possibile eliminare la bestiaccia senza uccidere l'ospite (a meno che non si disponga di una preparata e attrezzata equipe medica). Il passo successivo è quello di entrare all'interno dell'ospite, crescere e quindi uscirne - naturalmente nel modo più cruento e doloroso - dopo averne assunto la struttura di base. Quando infatti dicevo che gli Alieni erano antropomorfi, mi riferivo a quelli usciti da un corpo umano (ovvero la quasi totalità); nel terzo film possiamo ammirare un Alieno "covato" da un cane, dal quale ha preso l'andatura a quattro zampe.
Il primo incontro tra gli uomini e gli Alien (almeno così dicono; io non ci crederei molto al vostro posto) avviene in un lontano futuro, a bordo della nave spaziale da trasporto "Nostromo".

Un problema tecnico costringe la Nostromo a fermarsi nei pressi di un pianeta sconosciuto (normalmente si viaggia in animazione sospesa). Qui i nostri entrano in contatto con il primo rappresentante della simpatica razza, un facehugger per la precisione, che non perde l'occasione per infettare uno dell'equipaggio. Ha inizio così una vera e propria caccia all'interno dell'astronave, una lotta all'ultimo sangue nella quale riuscirà a sopravvivere soltanto Lei, Ripley/Weaver, la donna che molti vorrebbero avere di fianco e nessuno vorrebbe avere contro. La battaglia, comunque, non è certo conclusa, anzi... La logica suggerirebbe di devastare il pianeta infetto (ma chi ci dice poi che non ce ne siano altri?) e chiudere così il discorso, ma leggi del mercato sono diverse. Provate a pensare a cosa vorrebbe dire poter mettere le mani su un Alien per scopi militari... E questa è infatti l'intenzione della Corporazione, che non esiterà, nei due film successivi e in quasi tutti i libri e i fumetti, a sacrificare la vita di uomini e donne pur di potere mettere le mani su uno dei simpatici Alieni.
La fortuna della serie è stata decretata da due elementi fondamentali: l'ottima riuscita degli stessi Alieni (che ha garantito a Giger un posto nell'olimpo di Hollywood) e l'atmosfera cupa e tesa che permeava ogni episodio della serie. Ambienti bui, angusti, con gli Alieni che possono spuntare in qualsiasi momento ("vengono fuori dalle fottute pareti", per l'appunto) e i protagonisti impegnati in una lotta impari, senza apparente possibilità di scampo. Le ombre dei corridoi, nelle quali può essere nascosta qualunque cosa, l'impotenza umana di fronte a una razza creata per combattere e, non ultima, la tacita complicità della Compagnia, per la quale la vita umana non ha alcun valore di fronte alle possibilità offerte dalla cattura di un Alien. La cattiveria e la crudeltà degli Alieni (che in realtà fanno solo quello che devono per sopravvivere, così come noi uccidiamo e facciamo a pezzi mucche, maiali e cavalli...) li ha resi talmente odiati - e quindi amati - che addirittura i Predator (quelli del film di Schwarzenegger, per intenderci, che uccidevano, scuoiavano e spolpavano le loro vittime, non necessariamente in questo ordine) hanno assunto il ruolo di "buoni" quando si sono scontrati con loro.
Un soggetto così forte e affascinante

non poteva mancare di attirare l'attenzione del mondo dei videogiochi, e in effetti è da anni che vengono sfornati titoli

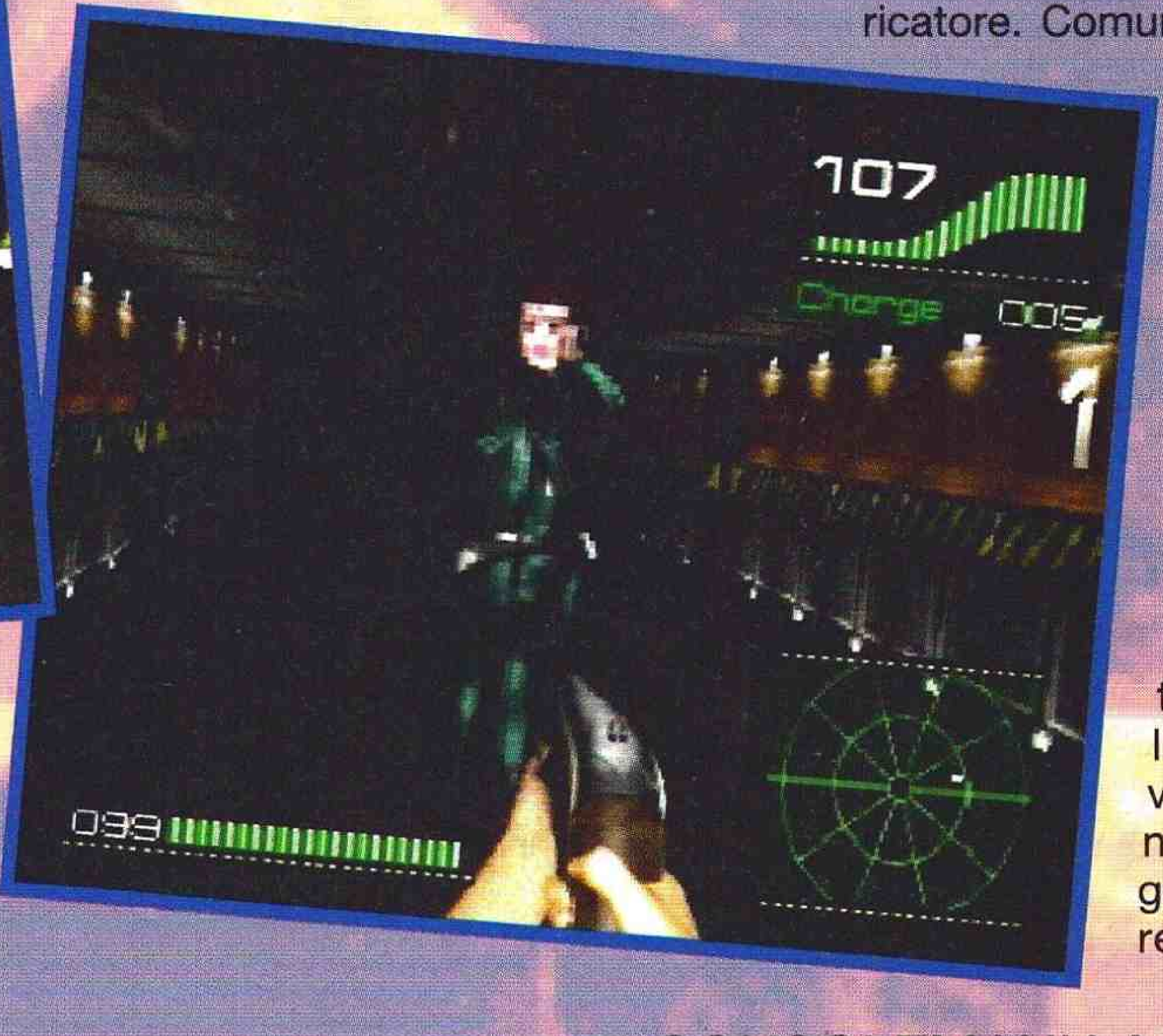
sulla falsariga dei film, alcuni con buoni risultati, altri meno. Alien Trilogy, comunque, supera qualsiasi precedente trasposizione digitale dei terribili Alieni, in un gioco che riesce a eguagliare, se non addirittura superare, le emozioni dei film.
Come era logico supporre, per questa ennesima Alien-versione è stato utilizzato l'ormai classico engine di Doom, con una visione in prospettiva. In pratica il giocatore vede sul monitor ciò che il marine vede attraverso i propri occhi, e può in questo modo calarsi completamente nelle cupe e terribili atmosfere del gioco. Gli ambienti e le situazioni riprendono con un'incredibile puntualità lo spirito originale del film: corridoi stretti e poco illuminati, casse e mobili dietro (o sotto, nel caso dei facehugger) i quali si può nascondere di tutto, un sensore a corto raggio, che spesso e volentieri segnala la presenza di forme di vita



esattamente dove siete voi -mentre non riuscite a vedere niente-, colpi limitati e molto altro ancora.
All'inizio del gioco avete a disposizione soltanto una pistola con alcuni colpi (ma cos'è: uno scherzo?). Per fortuna nella primissima fase dovrete fare i conti soltanto con i facehugger (a beh...), stando bene attenti che non vi si piazzino in faccia. A differenza del film, comunque, un facehugger che riesce ad attaccarsi non significa che la storia è finita: la simpatica bestiola si limiterà soltanto a succhiarvi un po' di energia, per poi allontanarsi un attimo e tornare all'attacco. Un unico colpo di pistola ben piazzato è sufficiente, almeno nei primi livelli, per mettere fuori gioco i simpaticoni, ma loro non saranno molto disposti a collaborare e ve li vedrete schizzare davanti e correre da tutte le parti, e cercherete disperatamente di colpirli senza esaurire tutto il caricatore. Comunque questo è soltanto l'inizio; i facehugger, almeno, sono fragili e di colore chiaro, il che rende meno ostico il compito. Gli Alieni veri e propri, invece, sono belli neri e corazzati: non solo ve li troverete davanti senza neanche accorgervene (passerete un bel po'

MA

Le prime, confuse immagini che ho avuto modo di vedere mi avevano sconfortato - non davano assolutamente l'impressione di rappresentare un gioco interessante. Fortunatamente, la cattiva qualità delle foto non aveva nulla a che vedere con l'effettivo valore del gioco, tant'è che Alien Trilogy è una delle migliori cose che siano successe al Playstation. Come gioco riprende molto bene l'atmosfera di Aliens (gli altri due film non avevano abbastanza azione da giustificare un videogioco di questo tipo), grazie a una grafica molto dettagliata e a una progettazione dei livelli davvero accurata. Insomma, tutti i fan della "caccia all'insetto" dovrebbero assolutamente mettere le mani su questo titolo. Un solo appunto: ma perché la Acclaim si vanta così tanto del suo sistema ultracostoso di acquisizione dei movimenti quando ci fa delle cose così inutili come le sequenze animate (che non guarda quasi nessuno)?



di tempo al buio: pensate alle risate...), ma dovrete anche dare fondo alle vostre munizioni per eliminarli. Lasciate perdere la pistola, in questo caso, e tirate invece fuori lo shotgun (sempre che lo abbiate trovato in tempo): tre colpi a distanza ravvicinata saranno sufficienti, ma attenti agli schizzi d'acido!
Oltre

alle armi, che comprendono anche il lanciafiamme, il fucile al plasma e la smart gun, potrete trovare un buon numero di oggetti nei vari livelli, grazie ai quali potrete avere qualche speranza in più nella vostra battaglia: granate, torce elettriche, medipack, munizioni (soprattutto munizioni...) e molto altro ancora. In compenso, anche gli avversari diventano più interessanti con il passare dei livelli, e ben presto dovrete fare i conti anche con umani controllati dagli alieni, armati e magari pure un po' cyborg (yuppie!!!).
Il controllo dei comandi attraverso il joypad (Doom e cloni vari erano stati pensati per PC, e venivano originariamente giocati tramite tastiera) non è assolutamente scomodo, e ben presto anche chi era abituato a questo genere di giochi su computer si adatta senza problemi. Il tasto direzionale serve, ovviamente, per muoversi, mentre gli altri bottoni permettono si sparare, aprire porte,

lanciare granate, cambiare arma, spostarsi lateralmente, correre o guardare in basso, e anche se inizialmente sparerete alle porte o cercherete di aprire gli Alieni, non ci vorrà molto per abituarsi a tutti i comandi (nel dubbio, sparate: se è una porta avrete sprecato qualche colpo, ma almeno resterete vivi più a lungo).
Dal punto di vista tecnico, Alien Trilogy è senza dubbio ottimo. Non solo la grafica - fondali e sprite allo stesso modo - è eccellente, ma è anche perfettamente azzeccata. Il senso di angoscia che si ha nel percorrere un corridoio semibuio, nella certezza che qualcosa sia rintanato in qualche angolo, non si può descrivere: bisogna provare per credere. Fortunatamente non delude neppure la risposta ai comandi: in questo genere di giochi, un controllo non perfetto del personaggio è quanto basta per rovinare tutto, ma non è questo il caso. I movimenti sono fluidi e misurati, il che rende possibile sparare su bersagli veloci come i facehugger. Ultimi ma non ultimi, effetti sonori e musiche sonori contribuiscono notevolmente a creare l'atmosfera giusta, calando ancora di più il giocatore nei panni del marine assediato dagli Alieni.
Un gioco assolutamente eccezionale, di quelli che vi tengono svegli fino alle 5 di mattina per riuscire a vedere la fine del livello, e che non farà rimpiangere, ai possessori di PlayStation, la mancanza di un PC. Se avete i nervi saldi, gli Alieni vi attendono.
E ricordate che, nello spazio, nessuno può sentirvi dire "Sbaragnauz" (o qualcosa di simile...)(e soprattutto è molto più difficile andare al bagno. NdVF).

Andrea Fattori

PLAYSTATION	
GRAFICA + eccezionale atmosfera + ottima fluidità	96
SONORO + musiche da urlo + buoni gli effetti	95
GIOCABILITÀ + ottima risposta + veloce e preciso	95
LONGEVITÀ + incredibile atmosfera + non vi staccherete più!!!	96
PROBE/ACCLAIM	96

DERO N DERO DERO

92

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	-

Ehi, guarda lì, il giochino con le donnine giapponesi che si tolgono i vestiti se vinci a morra cinese! Macché morra cinese e donnine nude, guarda qui questo Dero N Dero Dero!

IMPORT

Quanto riportato nel cappello è il sunto di una scena realmente accaduta in redazione: all'interfono sentivo risate sguaiate e commenti sagaci, avevo bisogno di una serie di box per questa recensione (che ci crediate o no, per una volta non è l'ultima della rivista - ma solo perché un corriere non si è ancora presentato) e, esercitando la mia ormai rinomata e necessaria cattiveria, ho fatto sì che i miei bravi bambini grassi redazionali resettassero il Saturn per caricare questo ennesimo puzzle game giapponese...
Non c'è moltissimo da dire, riguardo questo titolo: si tratta dell'ennesimo clone di Puyo Puyo per cui, dando per scontato che sappiate di cosa si tratti (e se non sapete cosa sia o come ci si giochi rileggetevi il numero scorso di ConsoleMania, oppure i numeri 38 o 47, rispettivamente per una delle versioni a 16 bit -credo Mega Drive- o per quella Saturn), passerei direttamente a elencare le differenze dal titolo Compile...
Quella che salta subito all'occhio è rappresentata da un diverso comportamento dei blocchetti che rimangono dopo l'eliminazione del canonico gruppo da quattro: i superstiti allungano dei tentacoli lateralmente, cercando altri compagni dello stesso colore; in caso ne trovino si allacciano e, se riescono a formare un gruppo di quattro, esplodono. È palese quindi come, con questa formula di gioco, sia possibile creare combinazioni distruttive forse anche più letali di quelle di

RAFFO

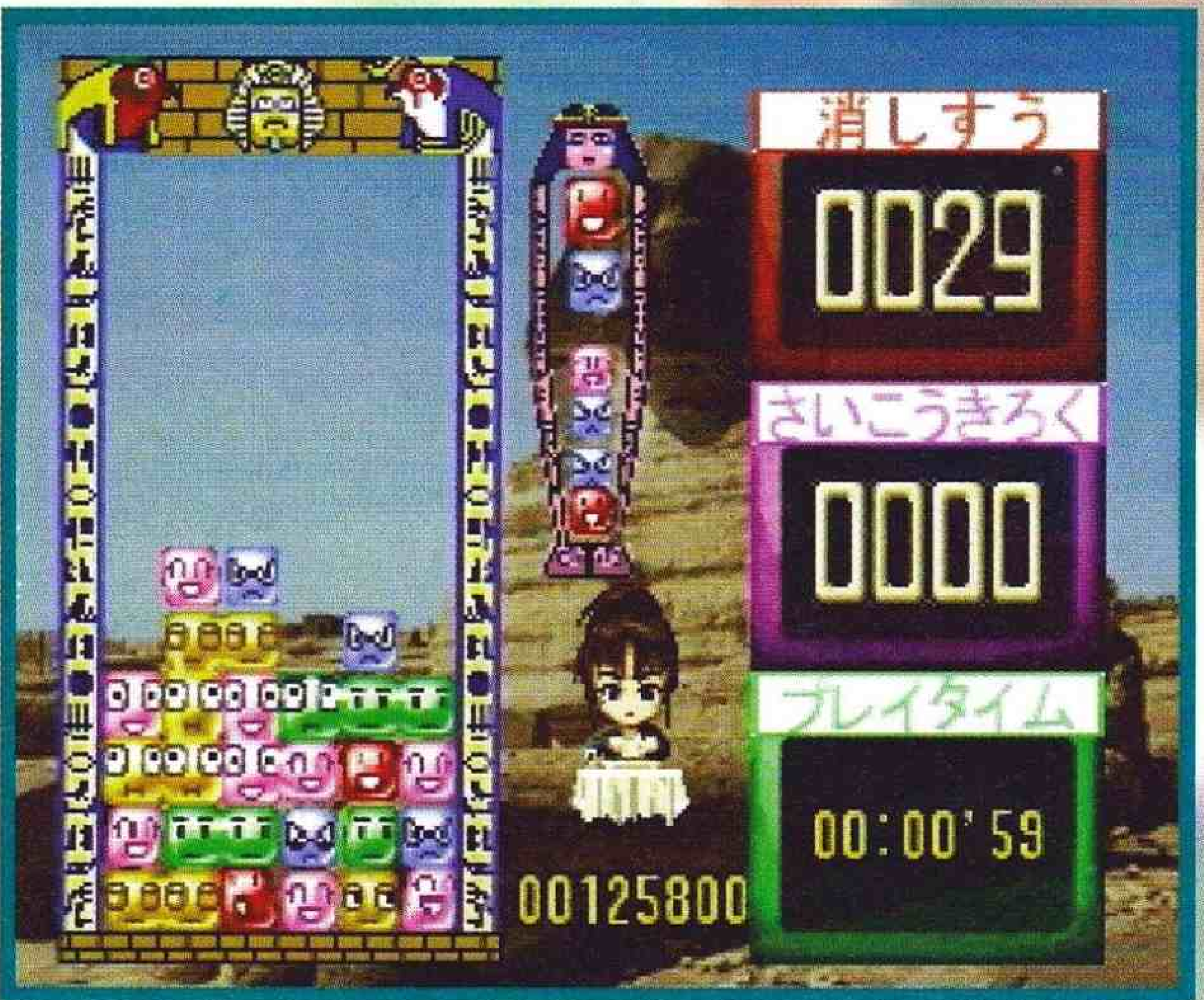
È ormai una vera e propria moda, ormai, quella dei puzzle game dementi; questo Dero ecc. è molto simile al più grande successore di Tetris - Puyo Puyo. Grosse differenze tra questo titolo e il mitico gioco della Compile non ce ne sono, a parte il fatto che i pezzi che rimangono, una volta unito e scomparso un gruppo, vanno a "pigliarsi".
Se però devo essere sincero, ho apprezzato molto di più Baku Baku, recensito il numero scorso; sinceramente non so perché, ma è così ed è questa la cosa importante.

Puyo Puyo. Altra differenza che subito si nota -specialmente in occasione di partite particolarmente accese- è che le combinazioni effettuate da ognuno dei due giocatori non si annullano a vicenda, per cui se fate una mossa particolarmente dannosa per il vostro avversario, e lui ne fa una ugualmente letale per voi, il tutto non si risolverà in un nulla di fatto, ma farà piovere mattoncini neutri su entrambi i contendenti.
A livello di gioco sono inoltre stati introdotti, oltre al singolo multilivello e al canonico doppio, una serie di gare contro il tempo -con diverse configurazioni di mattoncini da eliminare nel minor tempo possibile-, un tipo di livello altissimo (alto più o meno quattro schermi) e una strana modalità di gioco (della quale non sono riuscito a capire lo scopo) in cui i blocchi colorati scendono a velocità variabile.
La grafica dei mattoncini è abbastanza curata (diversi colori equivalgono a diverse espressioni) e quella dei fondali si vale di schermate digitalizzate in alta risoluzione, mentre il sonoro è composto dalle stesse musichette molto carine, ma che vi fanno invariabilmente stare male dopo un po' di gioco.
Un titolo molto carino, che tutto sommato riesce a introdurre un elemento di novità anche in questo genere, ultimamente abbastanza inflazionato - tre recensioni in quattro numeri non saranno a livello dei picchiaduro, ma per dei rompicapo strutturati fondamentalmente allo stesso modo mi sembrano abbastanza numerose.
Il voto alto?
Ha fatto sclerare al solito la redazione, per cui oserei dire che è un bel gioco, ma non è imperdibile se avete già almeno uno degli altri due - in questo caso dateci comunque un'occhiata, potrebbero interessarvi le nuove soluzioni.

Alex

TMB Certo che i giapponesi ne hanno di fantasia... Puyo Puyo, Baku Baku, Dero N Dero Dero, gira e rigira sono sempre gli stessi giochi, però la cosa incredibile è che riescono sempre a divertire. Forse è proprio questa la forza dei videogame "Made in Japan": non offrono nulla d'innovativo, però in un modo o nell'altro risultano oltremodo giocabili e senza dubbio fuori di melone come pochi altri. Questo Dero al cubo per esempio, con tutti quei cubettoni allegri che si abbracciano, è non o non è un mito? Io lo trovo a dir poco geniale, sarà che sono malato... da comprare a occhi chiusi, però state attenti alle macchine (a seguito di questa battuta il 99% della popolazione terrestre tenterà di uccidermi, quindi penso proprio che mi trasferirò su qualche pianeta al di fuori del sistema solare per almeno un paio di mesi...).

MA Un altro Puyo Puyo... Ma apparentemente molto più stupido. manca un po' della freschezza (e dell'originalità) del succitato titolo, ma questo Dero N Dero Dero (che titoli idiota: Puyo Puyo, Baku Baku, Dero N Dero Dero... Le case di software ci prendono per deficienti?) è proprio divertente, non tanto giocandoci da soli ma con qualche amico. Manca la possibilità di eliminare i colpi dell'avversario come succedeva in Puyo Puyo 2, ed è forse questa l'unica cosa che avrebbero dovuto aggiungere. Per il resto, un gran bel titolo, non essenziale per la vostra collezione ma bello.



SATURN	
GRAFICA + più curata rispetto a Puyo Puyo - scarna, da puzzle	89
SONORO + belle musichette - ma danno la nausea dopo un po'	85
GIOCABILITÀ + immediato e divertente	95
LONGEVITÀ + interminabile in due + qualche nuova opzione di gioco	96
TECMO	92

Computer One ...e il sogno diventa realta'

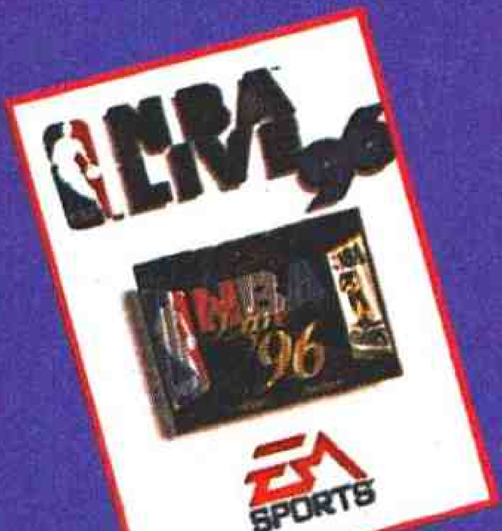
Via Vela, 12/2 - Bologna - Aperto Tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30

Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504

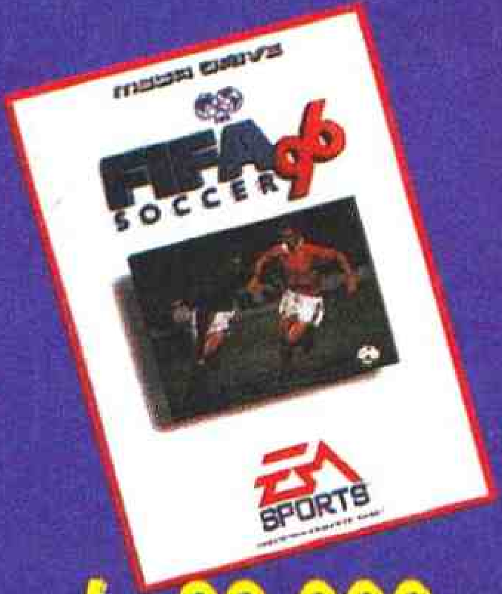
Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. Prezzi IVA COMPRESA

Sega Megadrive

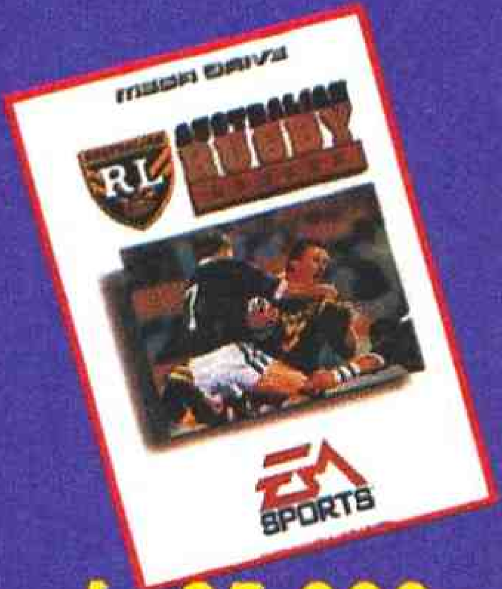
Le offerte pazze di Marzo



L. 99.000



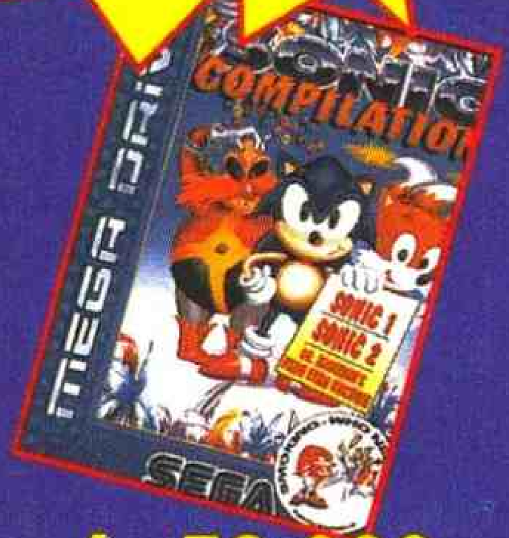
L. 99.000



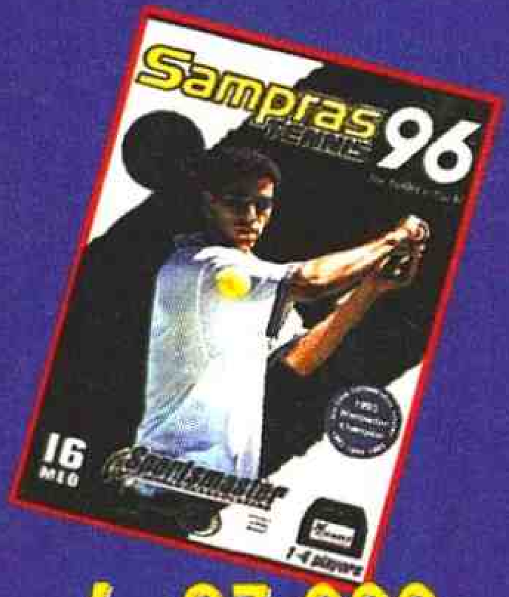
L. 95.000

AAH REAL MONSTERS	95.000	PETE SAMPRAS TENNIS	59.000
ALIEN SOLDIER	75.000	PETE SAMPRAS TENNIS 96	97.000
AUSTRALIAN RUGBY	95.000	PGA TOUR GOLF 1996	109.000
BATMAN AND ROBIN	99.000	PHANTASY STAR 4	169.000
BLOODSHOT	65.000	PITFALL	53.000
CASTLEVANIA	53.000	POWER RANGERS 2 - THE MOVIE	99.000
COMIX ZONE	92.000	PREMIER MANAGER	97.000
COSMIC SPACEHEAD	37.000	PSYCHO PINBALL	56.000
DAFFY DUCK	65.000	REVOLUTION X	129.000
DINO DINI SOCCER	39.000	SAMURAI SHODOWN	95.000
DONALD DUCK 2 - MAUI MALLARD	109.000	SEPARATION ANXIETY	129.000
EARTHWORM JIM 2	119.000	SHAQ FU	47.000
ETERNAL CHAMPIONS	45.000	SOLEIL	79.000
FEVER PITCH SOCCER	59.000	SONIC 2	49.000
FIFA SOCCER 1996	99.000	SONIC 3	115.000
GARFIELD	97000	SONIC AND KNUCLES	64.000
GLOBAL GLADIATORS	35.000	SONIC COMPILATION	68.000
JOHN MADDEN FOOTBALL 1996	109.000	SONIC THE HEDGEHOG	35.000
JURASSIC PARK 2	53.000	SPORTS COMPILATION	79.000
KICK OFF 3	37.000	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	119.000
LIGHT CRUSADER	125.000	STORY OF THOR	109.000
LION KING	115.000	SUPER SKIDMARKS	99.000
MEGAGAMES 1	55.000	SUPER STREET FIGHTER 2	109.000
MEGAMAN	46.000	SYNDICATE	65.000
MICKEYMANIA	59.000	THE OOZE	69.000
MICRO MACHINES 2 1996	89.000	THEME PARK	109.000
NBA LIVE 1995	64.000	TOTAL FOOTBALL	86.000
NBA LIVE 1996	99.000	VECTOR MAN	76.000
NHL HOCKEY 1996	109.000	VIRTUA RACING	92.000
PAC PANIC	39.000	VR TROOPERS	105.000
PAGE MASTER	53.000	X-MEN 2	68.000

3 GIOCHI !!



L. 79.000



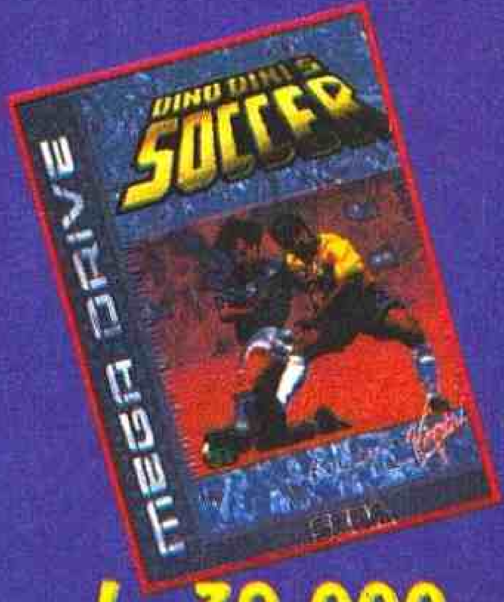
L. 97.000

3 GIOCHI !!

L. 79.000

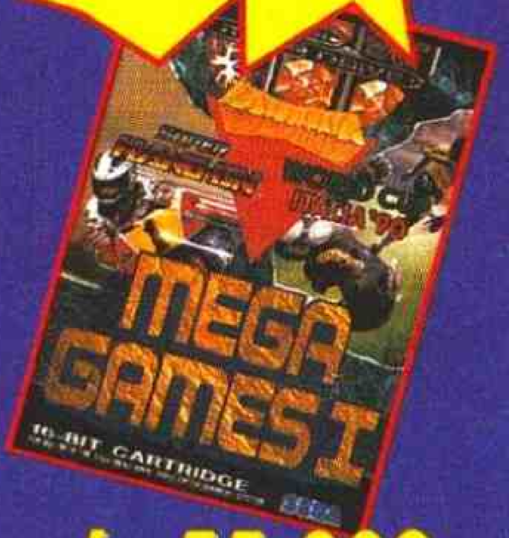
Un'offerta irripetibile!!

Sega Megadrive 2 pal - ITA +
Joypad originale +
Joypad Programmabile +
gioco PAC PANIC (Pacman!) L. 239.000



L. 39.000

3 GIOCHI !!



L. 55.000

Computer One ...e il sogno diventa realta'

Via Vela, 12/2 - Bologna - Aperto Tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30

Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504

Super Nintendo

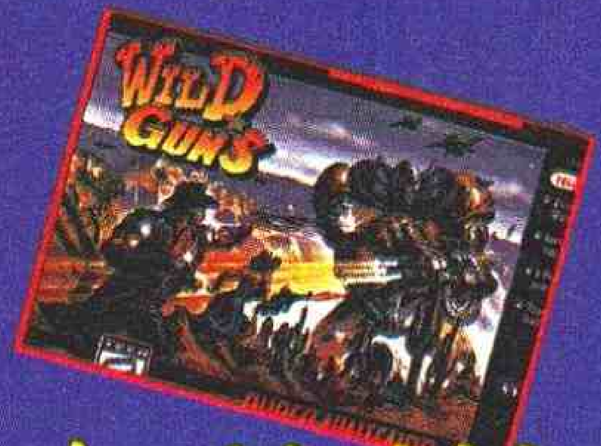
Le offerte pazze di Marzo

L. 95.000

L.139.000

L.118.000

L. 57.000



L. 29.000

L.139.000

AAH REAL MONSTERS	87.000	REVOLUTION X	147.000
BASS MASTER CLASSIC	139.000	SAILORMOON	49.000
BOOGERMAN	97.000	SEPARATION ANXIETY	145.000
CAPTAIN COMMANDO	29.000	SHAQ FU	55.000
CLAYMATES	45.000	SPARKSTER	49.000
DIRT RACER	119.000	SPAWN	145.000
DONKEY KONG 2: DIDDY'S QUEST	139.000	STARGATE	75.000
DOOM	95.000	STUNT RACE FX	77.000
EARTH WORM JIM 2	127.000	SUPER BC KID	89.000
FIFA SOCCER 1996	118.000	SUPER MARIO ALL STARS	127.000
FRANK BIG HURT BASEBALL	145.000	SUPER MARIO KART	109.000
FRANTIC FLEA	116.000	SUPER METROID	59.000
HAGANE	89.000	SUPER PUNCH OUT	57.000
HEAD ON SOCCER	49.000	SWAT KATS	69.000
HUNGRY DINOSAURS	118.000	TECMO SECRET OF THE STARS	139.000
ILLUSION OF TIME	74.000	THE FLINSTONES	57.000
INTERN.SUPERSTAR SOCCER DELUXE	135.000	THE MASK	129.000
JUNGLE STRIKE	84.000	TIN TIN	139.000
KICK OFF 3 EURO CHALL.	45.000	TURBO TOONS	93.000
KILLER INSTINCT	95.000	UNIRALLY	68.000
KING ARTHUR'S WORLD	139.000	WEAPONLORD	115.000
MANCHESTER UNITED	95.000	WILD GUNS	29.000
MEGA MAN 7	128.000	WORLD MASTER GOLF	119.000
MICKEY AND MINNIE	119.000	WWR WRESTLEMANIA ARCADE	139.000
MICRO MACHINES 2 TURBO	99.000	YOSHI ISLAND	139.000
NBA LIVE 1996	119.000	ZELDA 3	59.000
NHL HOCKEY 1996	135.000	ZOOP	99.000
NOSFERATU	89.000		
OGRE BATTLE	139.000		
POWER RANGERS 2:THE MOVIE	129.000		
PRIMAL RAGE	79.000		

Un'offerta irripetibile!!

L.139.000

Super Nintendo Euro Pal +
Joypad originale +
KILLER INSTINCT
L. 289.000

L.115.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. Prezzi IVA COMPRESA

Computer One ...e il sogno diventa realta'

Via Vela, 12/2 - Bologna - Aperto Tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30

Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504

Sony Playstation

Le offerte pazze di Marzo

A3D LEMMINGS (ita)	97.000	LONE SOLDIER (ita)	99.000	SUPER PARODIUS (jap)	105.000
AIR COMBAT (ita)	99.000	MAGIC BEAST WARRIOR (jap)	119.000	TEKKEN (ita)	109.000
ASSAULT RIGS (ita)	95.000	METAL JACKET (jap)	109.000	THEME PARK (ita)	99.000
BOXER'S ROAD (jap)	109.00	MORTAL COMBAT 3 (ita)	109.000	THEME PARK (usa)	109.000
CHESSMASTER 3D (usa)	99.000	MORTAL COMBAT 3 (usa)	125.000	THUNDERHAWK 2 (ita)	109.000
CRAZY IVAN (ita)	95.000	MOTOR TOON GRAN PRIX (jap)	109.000	THUNDERHAWK 2 (usa)	109.000
CRITICOM (usa)	115.000	NBA JAM T.E. (ita)	94.000	TOHSHINDEN (ita)	97.000
CYBERSLEAD (ita)	95.000	NBA JAM T.E. (usa)	109.000	TOHSHINDEN (jap)	94.000
CYBERSLEAD (jap)	105.000	NIGHT STRIKER (jap)	119.000	TOHSHINDEN 2 (jap)	153.000
CYBERSLEAD (usa)	97.000	NOVASTORM (ita)	95.000	TOTAL ECLIPSE TURBO (ita)	96.000
CYBERSPEED (ita)	108.000	OFF WORLD EXTREME (usa)	99.000	TOTAL ECLIPSE TURBO (usa)	109.000
CYBERSPEED (usa)	105.000	OFF WORLD INTERCEPTOR (ita)	97.000	TWIN BEE DELUXE (jap)	105.000
DEFCON 5 (usa)	108.000	PANZER GENERAL (usa)	109.000	TWISTED METAL (ita)	95.000
DESTRUCTION DERBY (ita)	99.000	PARODIUS (ita)	99.000	TWISTED METAL (usa)	105.000
DISCWORLD (ita)	95.000	PGA TOUR GOLF 1996 (ita)	99.000	VIEW POINT (usa)	109.000
DOOM (ita)	95.000	PHILOSOMA (jap)	109.000	VIRTUA TENNIS (jap)	109.000
DRAGON BALL Z (jap)	105.000	PHILOSOMA (usa)	109.000	WAR HAWK (ita)	95.000
EXECTOR (jap)	99.000	POWER SERVE TENNIS (usa)	109.000	WIPE OUT (ita)	99.000
EXTREME GAMES (ita)	98.000	PRIMAL RAGE (usa)	109.000	WORLD CUP GOLF PROF. (usa)	109.000
FIFA SOCCER 1996 (ita)	109.000	PRIME GOAL (jap)	105.000	WORMS (ita)	99.000
GEOM CUBE (usa)	105.000	RAPID RELOAD (ita)	94.000	WWF WRESTLEMANIA ARCADE (ita)	99.000
GOAL STORM (ita)	99.000	RAYMAN (ita)	99.000	WWF WRESTLEMANIA ARCADE (usa)	105.000
GOEMON WARRIOR (jap)	159.000	RAYMAN (jap)	99.000	X-COM (ita)	95.000
GOGETSUJI ICHIZOKU 2 (jap)	159.000	REVOLUTION X (usa)	109.000	X-COM (usa)	109.000
GUNDAM (jap)	125.000	RIDGE RACER (ita)	99.000	ZERO DIVIDE (usa)	109.000
GUNNER'S HEAVEN (jap)	125.000	RIDGE RACER REVOLUTION (jap)	149.000	ZOOP (usa)	89.000
HI-OCTANE (ita)	109.000	ROAD RASH (usa)	109.000	Accessori:	
HORMIE HOPPERHEAD (jap)	105.000	SHOCKWAVE ASSAULT (ita)	109.000	Joypad originale	55.000
JOHNNY BAZOOKATONE (ita)	95.000	SIDE WINDER (jap)	159.000	JOYSTICK ARCADE FIGHTING HORI	105.000
JUMPIN FLASH (ita)	99.000	SPACE GRIFFON (jap)	105.000	MEMORY CARD	49.000
JUMPIN FLASH (jap)	119.000	STAHLFEDER (jap)	159.000	ADATTATORE ANTENNA	59.000
JUPITER STRIKE (ita)	115.000	STAR BALDE (jap)	119.000	CAVO RGB SCART	49.000
KILEAK THE BLOOD (ita)	95.000	STARBLADE ALFA (ita)	95.000	PROFESSIONAL PAD SV1100	69.000
KILEAK THE BLOOD 2 (jap)	159.000	STREET FIGHTER REAL BATTLE (jap)	109.000	COPPIA DI JOYPAD A raggi infra	99.000
KING OF BOWLING (jap)	105.000	STREET FIGHTER THE MOVIE (ita)	94.000	MOUSE	59.000
LEAGUE WINNING ELEVEN (jap)	105.000	STREET FIGHTER ZERO (jap)	159.000	LINK CABLE	49.000
LOADED (ita)	97.000	STRIKER (ita)	99.000		

Actua Soccer Disponibile

Un'offerta irripetibile!!

Sony Playstation Italiana+Memory Card L. 699.000
Sony Playstation Italiana + Striker L. 749.000
Sony Playstation Italiana + Goal Storm L. 749.000
Sony Playstation Italiana+Pga Golf 96 L. 749.000
Sony Playstation Italiana + Parodius L. 749.000

ANCHE A RATE MENSILI

Total Nba Disponibile

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. Prezzi IVA COMPRESA

DESCENT

81

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ'	3

Uno dei giochi maggiormente apprezzati su PC è finalmente giunto nella sua forma definitiva anche su PlayStation. Evviva.

Mamma mia che cappello fantasioso che mi è uscito, devo essermi proprio sforzato per benino... evidentemente il mio attuale stato di salute (tutt'altro che positivo) sta avendo pesanti riscontri anche sul mio modo di scrivere, già abbastanza deprecabile in situazioni normali.
Ma lasciamo perdere, non voglio annoiarvi con la storia della mia vita (anche perché non forniscono i sacchetti per il vomito con ConsoleMania, tantomeno le taniche di benzina per darvi fuoco), e nemmeno raccontarvi le classiche vicissitudini redazionali, tanto lo so bene che non ve ne importa nulla.
Ok, basta con tutto questo clima serioso, allegria! Mica si chiama Carrambamania questa rivista! Non siamo qua per piangere sui nostri misfatti, ma per scrivere quattro cavolate, giusto per fare contento Alex (il quale mi farà a pezzetti dopo aver letto questo, ma tanto io sono come il T1000, mi riformo tutte le volte)(così il divertimento

non finisce mai... NdAlex). Allora, vediamoci un po' l'introduzione di Descent. Mmmh, bel logo, bella musica, ma le astronavi dove sono? E la tempesta di meteoriti? E le mucche impazzite? Mah, che razza di gioco, manco le mucche c'hanno messo... una cosa è certa, dopo circa venti minuti passati a sentire due tizi farneticare in giapponese, di cui uno sorseggiava un caffe dalla temperatura innominabile (almeno a giudicare dalla quantità di vapore che fuoriusciva dalla tazza, in grado di rivaleggiare con una locomotiva o, peggio ancora, con il bambino della pubblicità Vortice che fra l'altro faceva abbastanza schifo), non si può proprio fare a meno di "schippare" il tutto premendo start.

Fatto ciò, come un fulmine a ciel sereno mi sono ritrovato davanti a una stupefacente quanto innovativa schermata delle opzioni. Una volta affrontate le solite formalità (tipo selezionare il livello di difficoltà più scarso, abilitare ogni cheat-mode possibile e immaginabile, ecc.) ho lanciato il mio urlo di guerra e tra una spadata e un'altra ho incominciato a massacrare tutti i miei avversari. In realtà, preso da un momento di sconforto, m'ero messo a giocare a Toshinden 2. Purtroppo mi accorsi dell'arcano solo dopo circa tre ore di gioco, quando incominciarono a venirmi dei sospetti sulla strana forma dell'astronave da me controllata, dalle sembianze stranamente "umanoidi". E dire che la mia prima affermazione dopo tanto giocare è stata "ma che bello questo clone di Gundam". Non me ne va mai bene una...
Va beh, non mi resta altro da fare se non ricaricare tutto per la seconda volta (già troppo). Stavolta salto davvero dentro la mia astronave e salto anche l'introduzione che non è proprio delle meglio riuscite.

Purtroppo fin da subito incominciano a sorgere dei lievi problemi ergonomici: diciamoci la verità, il sistema di controllo di Descent non è mai stato di quelli più intuitivi. Il fatto di voler rappresentare un mondo 3D completo e reale implica necessariamente delle complicazioni non sempre facilmente arginabili. Al contrario di Doom infatti, dove i labirinti prendono forma linearmente e su un solo piano (tanto che non esistono neppure ponti e sopraelevate), ci si può spostare liberamente su tutti gli assi, come se mancasse la forza di gravità (e in effetti è così).
La cosa è inizialmente divertente, ma non priva di problematiche, tanto che per prendere padronanza di tutti i comandi del joypad (di cui vengono utilizzati attivamente tutti i tasti) dovrete veramente sudare sette camicie e otto cappotti (praticamente la vostra lavanderia aprirà un conto in Svizzera). A dir la verità non è poi così complicato muoversi negli intricati labirinti di Descent, solo che ogni tanto, nelle situazioni più caotiche (quando per esempio vi sparano da tutti gli angoli e non riuscite a

MA

Può una versione Playstation essere migliore della controparte PC? Beh, dipende: quanto a velocità, Descent per la console Sony non è esagerato ma se la cava, anche se in alcune locazioni troppo complesse comincia a scattare. Per quanto riguarda la "sola" grafica invece è nettamente migliore: il sistema di illuminazione è davvero spettacolare, grazie alle luci multicolori e ai lampi di energia che appaiono tra esplosioni e spari vari. Il gioco, comunque, non è da meno: non è eccessivamente originale, ma è realizzato in maniera interessante (aggirarsi in un labirinto veramente tridimensionale è una bella cosa), ed è comunque molto giocabile e divertente. Basta così, buona notte.

MR. TAO

Non credano i puristi di Doom di trovarsi di fronte a un minestrone di vari generi videoludici, con il loro titolo preferito a capeggiare la lista degli ingredienti... Se è pur vero infatti che Descent non si distacca più di tanto da un qualsiasi altro gioco in soggettiva (eccezion fatta per l'inusuale sistema di movimento), è anche vero che preso a se stante qualche merito lo ha: è fatto discretamente bene, rivelandosi impegnativo, divertente e visivamente per niente malvagio, con alcuni giochi di luce degni di considerazione e nonostante un motore grafico che presenta qualche rallentamento di troppo. Tonnellate di armi e nemici, ambientazioni semplicemente claustrofobiche e una buona dose di tatticismo fanno il resto, peccato per l'indecifrabile mappa in simil-3D, difficilotta da interpretare. Se pensavate che i giochi in prima persona non avessero più niente da dirvi, Descent potrebbe anche farvi cambiare idea.

capire da che parte arrivino i colpi), è facile premere un tasto piuttosto che un altro.
Il gioco in sé non è poi molto complesso: si tratta di affrontare alcuni labirinti davvero intricati alla ricerca dell'uscita, che potrà essere aperta solo dopo aver distrutto il reattore principale. La solita orda di nemici (questa volta sotto forma di astronavi dal bizzarro aspetto) cercherà in tutti i modi di arrestare la vostra avanzata, ma non abbiate timore, i ragazzi della Parallax (quelli che hanno programmato il gioco) non si sono dimenticati di fornirvi armi supplementari d'indubbia potenza (fate attenzione però, i missili non sono illimitati!).
Visto così Descent non sembrerebbe affatto un brutto gioco e infatti nonostante le invettive di MAO (che notoriamente ha dei gusti tutti suoi in fatto di videogiochi), si tratta di un buon prodotto, tranne per un particolare: l'engine di gioco, il motore grafico insomma, quello che muove tutto quell'ammasso di poligoni texturizzati.
Che poi tutto sommato Descent non vanta una così enorme quantità di grafica; se ben ricordo la versione PC si aggirava sui 50.000 poligoni, una vera inezia per il PlayStation, che dovrebbe muoverne senza problemi più di 300.000 (del resto Total NBA ne conta 200.000 ed è incredibilmente fluido e veloce). Purtroppo non tutti i programmatori riescono a carpire la differenza fra un PC e una PlayStation e i risultati sono ben visibili: non appena compare sullo schermo un singolo nemico (ovviamente poligonale) il tutto rallenta, compromettendo in qualche modo la giocabilità. Con i potenti chip custom del PS-X sarebbe stato lecito aspettarsi un prodotto almeno equivalente a quello PC - e tale risultato non è ottenibile con una mera trasposizione del codice, come mostrano i rallentamenti, ai quali dopo un po' ci si abitua (come a tutto, del resto). Notevoli sono invece i giochi di luce, gestiti in maniera accorta.
Descent rimane, a prescindere da problemi vari, un videogame giocabile e sufficientemente divertente, consigliabile però a chi Doom già lo possiede.

TMB

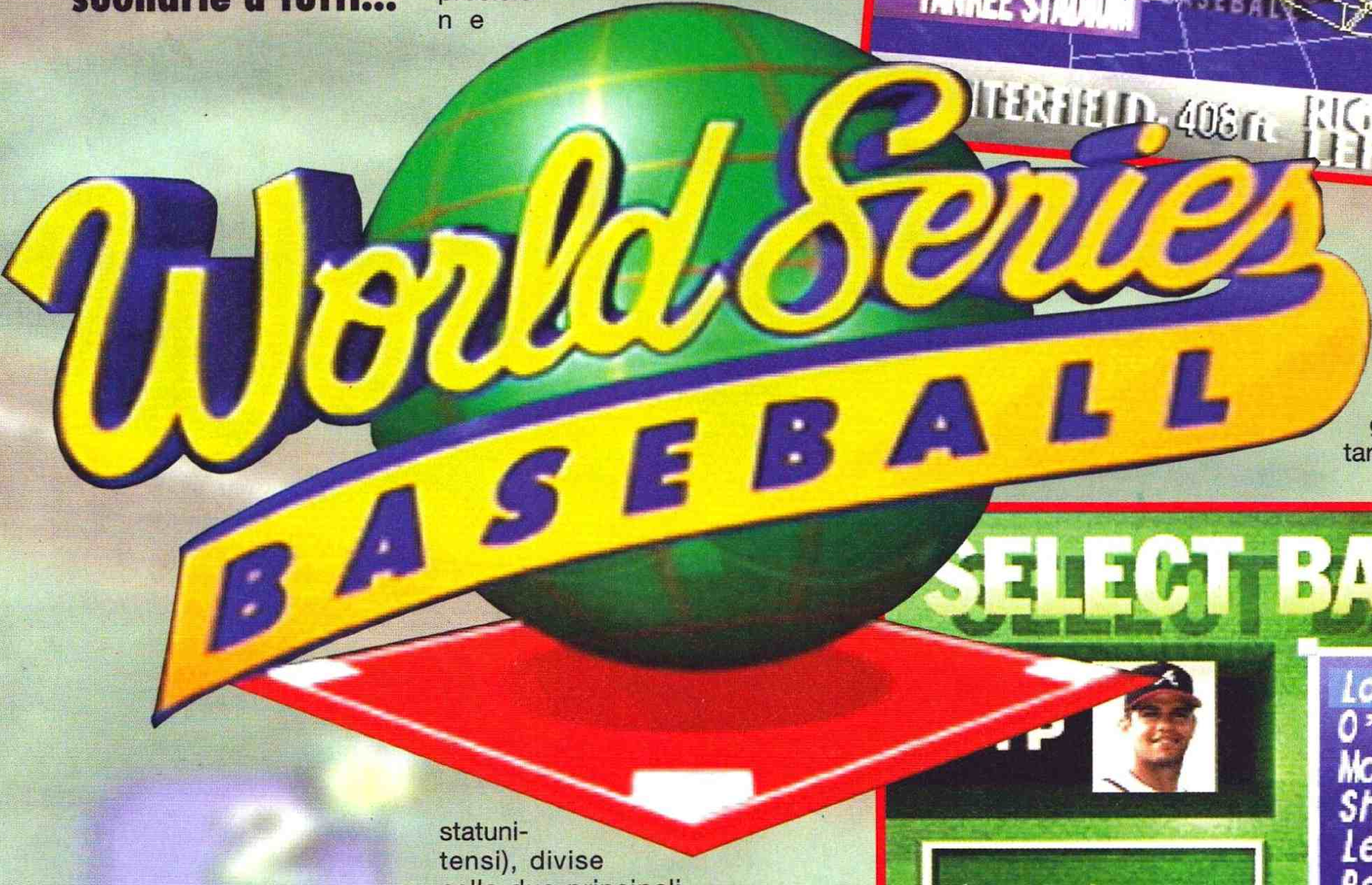
MAO

Non ci siamo: le impressioni ottenute dalla visione della prima beta (sulla quale ho scritto la preview del numero scorso), sono rimaste pressoché invariate: Descent per PSX non è un bellissimo gioco. L'engine è lento da morire, la grafica è approssimativa e il sonoro non è nulla di eclatante.
Sarà poi che sono dell'idea che il metodo di controllo migliore per questo genere di giochi rimane la tastiera (mi dispiace, ma in questo senso, con gli astrusi pad del PSX non mi ci trovo proprio... Come con Doom, del resto!).
Mah, se non avete ancora comprato Doom, Descent, potrebbe essere anche una valida alternativa al titolo della id Software. In caso contrario, saltatelo pure a piedi pari e comprato il titolo citato in precedenza o, meglio ancora, arraffatevi una copia di Alien Trilogy (solo se siete patiti della serie!).

PLAYSTATION	
GRAFICA - Grafica molto scura - Rallentamenti al limite	70
SONORO + Musichette orecchiabili - Effetti un po' scontati	83
GIOCABILITÀ + Coinvolgente - Macchinoso	84
LONGEVITÀ + Vasto... - ...ma quanto lo giocherete?	82
INTERPLAY	83

GIOCATORI	2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

È il gioco più amato negli States (quando non viene bloccato dagli scioperi), ma sembra che i Cubani siano in grado di suonarle a tutti...



Boh, forse a Cuba sono tanto bravi con il Baseball perché tra le sanzioni occidentali e una politica governativa che tutto fa tranne che venire incontro al cittadino, altre cose da fare non ne hanno. Il paradosso ha voluto che lo sport nazionale dello Zio Sam sia praticato più dai suoi nemici (percentualmente) che non dai suoi estimatori, ma questi ultimi sono sicuramente i più appassionati, e indubbiamente i maestri. Dunque, World Series Baseball (che d'ora in avanti verrà chiamato esclusivamente WSB) non riguarderà squadre ispaniche, ma esclusivamente nordamericane (per la precisione statunitensi), divise nelle due principali League (leghe): l'American e la National. Con loro potete tranquillamente divertirvi a organizzare play-off, partite amichevoli e dimostrative o un campionato vero e proprio.

Nel momento i cui è stata scelta la modalità di gioco (e la difficoltà), sistemati i vari parametri di contorno (vento, errori degli atleti e simili), si seleziona lo stadio e se giocare di giorno o in notturna. Le squadre si alternano per la durata dell'incontro (nove inning, ma il numero può variare). Il controllo sarà relativo, di volta in volta, al battitore o al lanciatore, i quali hanno la possibilità di variare i propri colpi (palle lente, veloci, dritte, curve, grandi bastonate, pennellate della mazza e via discorrendo). Nel caso che la palla venga colpita, al giocatore attaccante non resta che scegliere se fermare il proprio corridore non appena raggiunge una base o fargli tentare di raggiungere la successi-

va, mentre il difensore ha l'opzione di scegliere dove indirizzare la palla che viene raccolta dagli esterni o dalle basi. Non è questa la sede per parlare delle regole del baseball, ma qui diremo che i vari casi vengono analizzati e trattati dovutamente (rubare le basi, colpire i battitori e gli immancabili e importantissimi home-run).
La visuale è sempre in soggettiva del battitore, tranne quando la palla lascia la superficie del diamante, al che la "camera" segue l'azione. In alto a destra, un display mostra la posizione dei difensori, della palla e dei giocatori che occupano le basi (attaccanti e difensori).
Movimenti fluidi, azioni rapide e una buona struttura a supportare il tutto. La grafica è bene realizzata, nel senso che tutto ciò che è essenziale c'è, ma nulla di più.
È indubbiamente un buon gioco, godibile e piacevole, che non potrà che entusiasmare gli appassionati del baseball, ma solo loro.
Sicuramente il limite principale del titolo (solo qui in Italia) è lo sport a cui si riferisce, pressoché misconosciuto e ancor meno apprezzato, ed è un vero peccato, perché la realizzazione vincente c'è di sicuro. Ancora una volta siamo di fronte a un gioco che dà il meglio di sé nella versione uno contro l'altro. Anche se con questa modalità rischia di ridursi esclusivamente in un duello nel riuscire a capire come tirerà il lanciatore, e nel riuscire a colpire quella fXXXXXXXXXXa palla bianca.
Se siete dei fanatici, se non vi perdete nemmeno un match, se l'espressione in inglese per "calze rosse" vi manda in visibilio, preparate tabacco (per carità non sputatelo in casa!), cappello, mazza (non snodata) e joypad. A questo punto nulla potrà fermarvi, tranne uno sciopero di tutti i vostri giocatori, ma questa è tutta un'altra storia.

Christian Antonini

MA

Penso di essere uno dei pochissimi estimatori del baseball qui in redazione, e devo ammettere di essermi divertito con questo World Series Baseball, anche se in effetti è identico ai mille altri giochi del genere usciti in precedenza. Insomma, almeno i giochi di calcio hanno prospettive differenti, dall'alto, dal lato, tridimensionali... L'unico titolo nel campo baseball che si differenzia dagli altri in questo senso è Hardball, che ormai ha l'età di Noè (e pure i suoi numerosi seguiti non sono molto recenti). Come titolo è molto bello (se vi piace il genere) e spettacolare, ma non particolarmente originale.

JH

Mah! A me non piace fare discorsi tipo: "Il calcio non lo capisco; venticinque idioti che corrono in mutande non fanno per me", ma per il gioco del baseball farò un'eccezione. "Non so quanti imbecilli vestiti come dei fantini 'casual' che giocano a tirarsi una palla in uno stadio, sputando a destra e a manca"; questo è quello che penso dello sport in sé. Da praticare è abbastanza divertente se non fai l'esterno, ma da guardare è una vera pena. Questo titolo di baseball è fatto piuttosto bene. La giocabilità è immediata e il sonoro è ben fatto (con la dovuta eccezione per il commentatore televisivo che vi fa venir voglia di lanciare il joypad attraverso il televisore). Se vi piace il baseball, potete anche degnarlo di considerazione; se non amate il baseball (come il sottoscritto) fate una partita e poi sfogatevi a Virtua Fighter II.

SATURN	
GRAFICA + Ottimi movimenti - Ma niente "cornice"	94
SONORO + C'è tutto... - Ma il parlato dà i nervi	75
GIOCABILITÀ + Immediato - Ripetitivo	84
LONGEVITÀ + Bello ma... - Solo per appassionati	80
SEGA SPORTS	82

Computer One

e' lieta di annunciare la nascita di...

COMPUTER ONE 2

nella splendida

VERONA

Proprio cosi'! dal giorno 23 febbraio 1996 anche Verona puo' contare sul mega-assortimento di articoli dedicati al mondo del videogame e sui super prezzi che solo Computer One e' in grado di offrirVi

COMPUTER ONE 2 sas

Via Pitagora, 12

37100 Verona

dal martedi' al sabato

dalle 9:30 alle 12:30 e dalle 15:00 alle 19:30

lunedi' mattina: chiuso per riposo settimanale

lunedi' pomeriggio: dalle 15:00 alle 19:30

...ed e' solo l'inizio....

Computer One ...e il sogno diventa realta'

Ecco i punti vendita dove troverai la qualita',
l'assortimento ed i prezzi imbattibili "Computer One"

COMPUTER ONE AFFILIATO
ANCONA Falconara Marittima
BITMANIA
Via N.BIXIO,67/69
FALCONARA M.ma

COMPUTER ONE AFFILIATO
AOSTA
IL MULTIMEDIALE
Via AUBERT, 31
AOSTA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ASTI
COMPUTER 1°
C.so F.Cavallotti, 126
ASTI

COMPUTER ONE AFFILIATO
BOLOGNA (Budrio)
VIVIVIDEO Videoclub
Via Marconi, 5
BUDRIO
(BO)

COMPUTER ONE AFFILIATO
CAGLIARI
COMPUTER SHOP
Via ORISTANO, 12
CAGLIARI

COMPUTER ONE AFFILIATO
CASERTA
NEW MEDIA
Via De Gasperi,42-44
CASERTA

COMPUTER ONE AFFILIATO
CONEGLIANO VENETO TREVISO
TOP GAMES
Via Rosselli, 17
Conegliano Veneto TV

COMPUTER ONE AFFILIATO
CUNEO
ROSSI COMPUTER
Via S.Grandis, 6
CUNEO

COMPUTER ONE AFFILIATO
FIRENZE (Borgo S.Lorenzo)
RONAR
Via D.P.Garibaldi,15
B.go S.Lorenzo
(FI)

COMPUTER ONE AFFILIATO
FIRENZE (Scandicci)
BELLANTI
L.go da Palestrina, 13
Scandicci (FI)

COMPUTER ONE AFFILIATO
FIRENZE
CART.ISOLOTTO
Via Torcicoda, 19
FIRENZE

COMPUTER ONE AFFILIATO
GENOVA (Lavagna)
MONDO GAMES
Corso Genova, 170
LAVAGNA (GE)

COMPUTER ONE AFFILIATO
LA SPEZIA
SOFTMANIA
P.za Caduti Libertà,25
LA SPEZIA

COMPUTER ONE AFFILIATO
LIVORNO
COMPUTERLAND
Via del Pastore,14
LIVORNO

COMPUTER ONE AFFILIATO
LIVORNO (Piombino)
PUNTO TELEFONO
C.so ITALIA, 96
PIOMBINO (LI)

COMPUTER ONE AFFILIATO
LUCCA (Viareggio)
GENIUS COMPUTER
Via M.Coppino, 113
Viareggio (LU)

COMPUTER ONE AFFILIATO
MANTOVA (Cerese di Virgilio)
WORLD MUSIC
Centro Comm.Virgilio
Cerese di Virgilio
(MN)

COMPUTER ONE AFFILIATO
MILANO
VIDEOMATIK
Via FIAMMA, 36
MILANO

COMPUTER ONE AFFILIATO
MILANO
VIDEOLAND
Via Pecchio,2
MM Loreto
MILANO

COMPUTER ONE AFFILIATO
MILANO (LODI)
NUMBER ONE
Via Saragat, 4/E
LODI (MI)

COMPUTER ONE AFFILIATO
MODENA (CARPI)
L'ALEPH
Via C.MARX, 49/51
CARPI (MO)

COMPUTER ONE AFFILIATO
MODENA (Castelvetro)
LOLLIPOP
V.Resistenza, 5/B
Castelvetro (MO)

COMPUTER ONE AFFILIATO
MONZA (MI)
BIT 84
Via ITALIA, 4
MONZA (MI)

COMPUTER ONE AFFILIATO
NUORO
MR.GADGET
C. Comm.Centro Città
Via Biscollai
NUORO

COMPUTER ONE AFFILIATO
ORVIETO (TR)
GIOCATTOLANDIA
Corso Cavour, 281
ORVIETO (TR)

IN QUESTI PUNTI VENDITA AFFILIATI COMPUTER ONE TROVI UN ASSORTIMENTO
UNICO IN ITALIA A PREZZI ASSOLUTAMENTE IMBATTIBILI

Computer One ...e il sogno diventa realta'

Ecco i punti vendita dove troverai la qualita',
l'assortimento ed i prezzi imbattibili "Computer One"

COMPUTER ONE AFFILIATO
PALERMO
DR.ROM & MR.GAME
Via ARIOSTO, 3
PALERMO

COMPUTER ONE AFFILIATO
PERUGIA
BIG BANG
Via Marconi, 45
PERUGIA

COMPUTER ONE AFFILIATO
PARMA
GAME'S HOUSE
Gall.Polidoro 5/A
V.Mazzini,
PARMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
PIACENZA
ELECTRONIC FUN
C.so Vitt. Emanuele
142 int. 7/A
PIACENZA

COMPUTER ONE AFFILIATO
PISA (Pontedera)
ELECTRONIC DREAMS
Via DANTE, 77
PONTEDERA (PI)

COMPUTER ONE AFFILIATO
PRATO
FREE TIME
Via Seminario, 12
PRATO

COMPUTER ONE AFFILIATO
RAVENNA
ZUCCHERELLI
Via CAVOUR, 74
RAVENNA

COMPUTER ONE AFFILIATO
RAVENNA (Faenza)
PC PROFESSIONAL
Via Caffarelli, 9
FAENZA (RA)

COMPUTER ONE AFFILIATO
RAVENNA (Faenza)
ARGNANI MASSIMO
Piazza Libertà,5/A
FAENZA (RA)

COMPUTER ONE AFFILIATO
RAVENNA (Lugo)
VIRTUAL GAME RGS
Corso Garibaldi, 18
LUGO (RA)

COMPUTER ONE AFFILIATO
REGGIO EMILIA
COMPUTERMANIA
V.le Monte
S.Michele,6/E
REGGIO EMILIA

COMPUTER ONE AFFILIATO
RIMINI (Forli')
COMPUTER HOUSE
Viale Tripoli, 193/D
RIMINI (FO)

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA
GI.GI.WATCH
Viale Ippocrate, 25
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA
GI.GI.WATCH
Via Napoleone III,93
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA
ODIS
P.zza Pontelungo, 3
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA
ODIS
P.za dell'Alberone, 30
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA (Genzano)
F.LLI AGOSTINELLI
Corso Gramsci, 26
GENZANO DI ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
S.Pietro Cariano (Verona)
VIA COL VIDEO
Via Ingelheim, 28/B
S.Pietro in Cariano
(VR)

COMPUTER ONE AFFILIATO
TERNI
UGLY KID
Via Fratini, 52
TERNI

COMPUTER ONE AFFILIATO
TORINO
QUEEN COMPUTER
Corso Dante, 2
TORINO

COMPUTER ONE AFFILIATO
TRENTO
WORLD MUSIC
Via Brennero, 320
TOP CENTER
TRENTO

COMPUTER ONE AFFILIATO
VENEZIA (Mestre)
MASTERGAMES
V.Giordano Bruno, 33
MESTRE (VE)

COMPUTER ONE AFFILIATO
VERCELLI
MEGA-LO-MANIA
Via G.Ferraris, 90
VERCELLI

COMPUTER ONE AFFILIATO
VICENZA
CHIODI
P.le De Gasperi, 10
VICENZA

COMPUTER ONE AFFILIATO
VITERBO (Civitacastellana)
START GAME
Via M. MAsci, 8
Civitacastellana

IN QUESTI PUNTI VENDITA AFFILIATI COMPUTER ONE TROVI UN ASSORTIMENTO UNICO IN ITALIA A PREZZI ASSOLUTAMENTE I M B A T T I B I L I

HORNED OWL

IMPORT

90

GIOCATORI	Ω
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ'	4

"Lo sai che ieri mi sono comprato una Ferrari e poi l'ho regalata a un lavavetri?"... "Noo, ma sul serio?"... "E lo sai che sono arrivato primo a un concorso di bellezza?"... "Ehhh, addirittura, certo che tu le spari proprio grosse!".

Perdonami il cappello quasi intelligente, ma la vecchiaia e l'arteriosclerosi galoppante a volte mi fanno brutti scherzi; in questa puntata di: "Ma perché tutti a me", ci occuperemo di valutare e spiegare il funzionamento di uno shoot 'em up dell'ultima generazione. Quindi, se vuoi fare domande, chiama il numero sei uno, sei due sei... sordo? Non senti che è occupato?... Scusa, ma non puoi cadermi su battute di questo tipo, te lo sei proprio meritato. Evitiamo comunque di offendere, visto che più citrullo di me non c'è nessuno e continuiamo la nostra bella puntata.

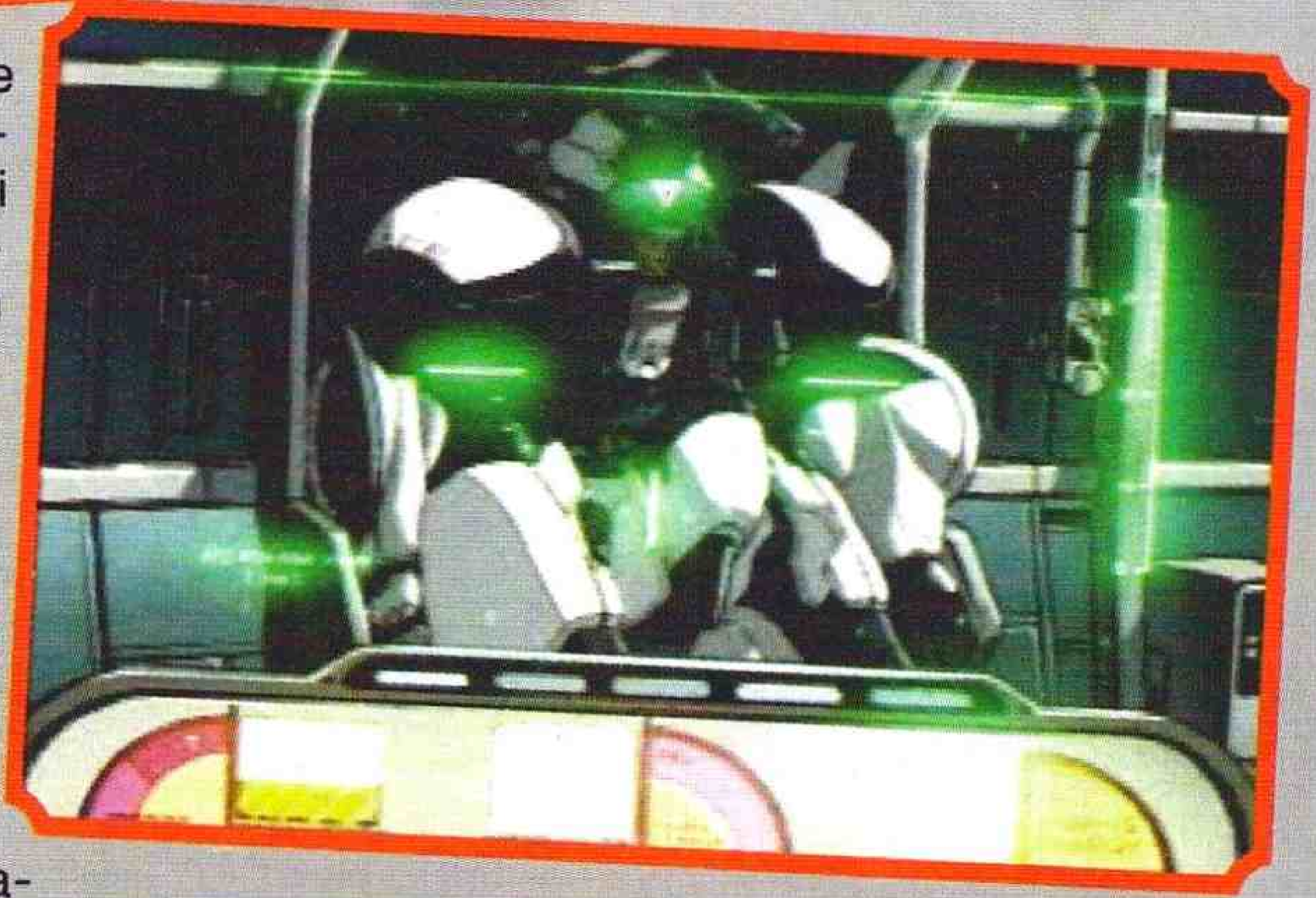
Per aprire direi che bisogna girare la maniglia, ma per aprire un discorso direi che basterebbe starci dentro con la zucca (o la Zuppa del Casale), cosa che purtroppo non so fare. Prendiamoci quindi una boccata di aria fresca e chiudiamola lì. Bene, vedo che i centralini stanno scottando, passerei quindi alla prima telefonata... pronto? Hallooo? Perfetto, è caduta la linea, e con lei anche il segmento, la retta e la spezzata, quindi mi faccio la domanda da solo che è meglio: "Perché gli spara e fuggi non sono più quelli di una volta?"; accidenti, davvero una gran bella domanda, alla quale è necessario dare una risposta esauriente quanto completa: non lo so.

In effetti, però, la domanda mi ha fatto riflettere a lungo (circa quattro righe), al punto che ho deciso di cimentarmi in un discorso serioso: dove sono finiti quei tempi in cui uno "spara e fuggi" consisteva nel guidare la propria astronave alla ricerca

del mostro di fine livello, che era sempre immenso e che ti toglieva puntualmente ottocento vite? Almeno un motivo di chiamarlo

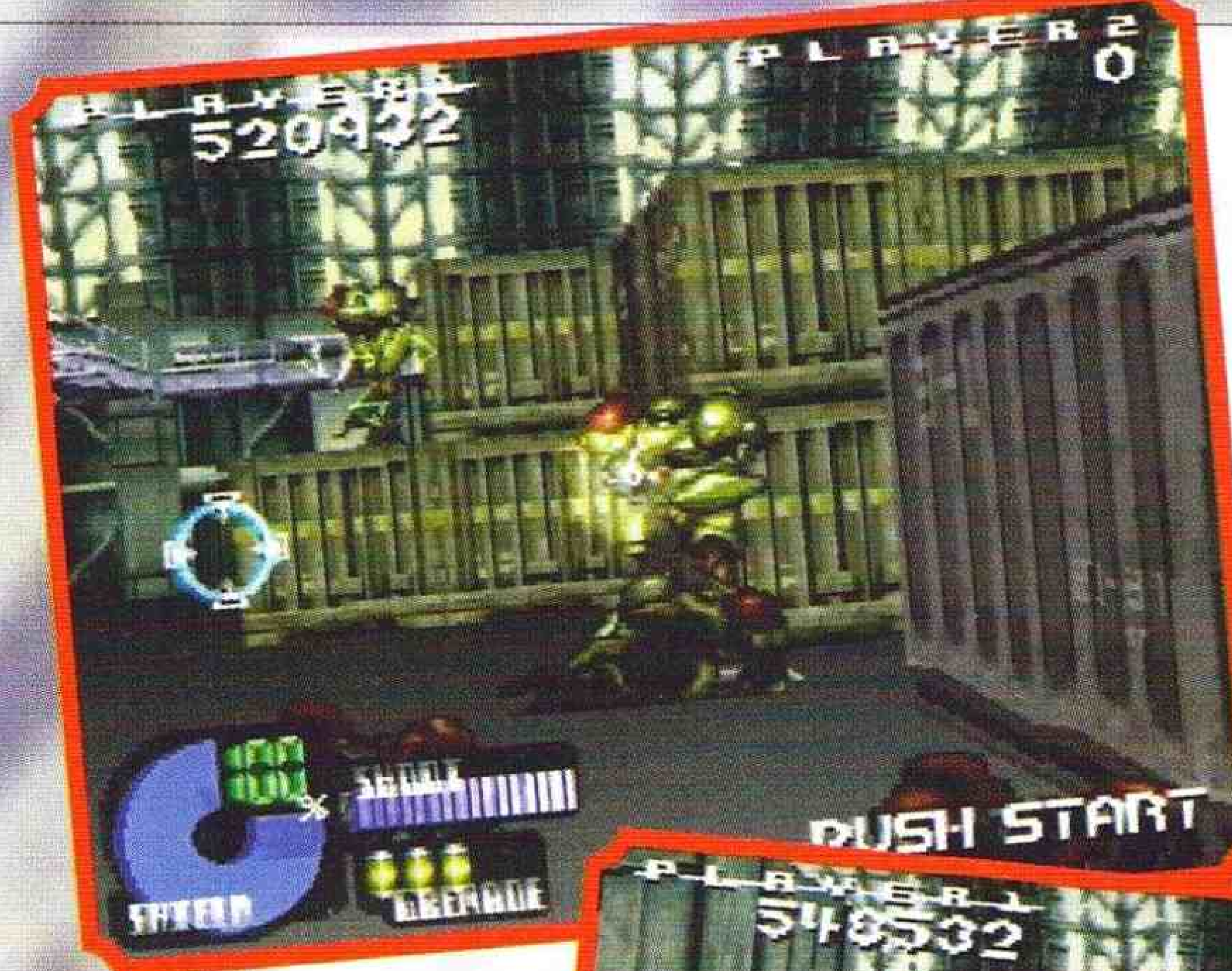
“spara e fuggi” c'era: bisognava infatti sparare e fuggire; ma oggi, dove si è guidati dal computer verso i vari stage statici, e dove bisogna semplicemente sparare, che senso ha il termine “spara e fuggi”, visto che non si può fuggire? O.K. sono concorde nel dire che oggi, questo genere di giochi, si chiama “sparatutto”, ma non vedo il motiv... ah, si chiama “sparatutto”? Beh, in questo caso la cosa (che cosa i cosi) funziona, bisogna sparare a tutto...; comunque non vale, mi sembrava di aver scoperto la vera essenza della vita, e nel più bello, ti arriva una vocina che ti dice che stai parlando a vanvera; beh, pazienza, sarà per un altra volta.

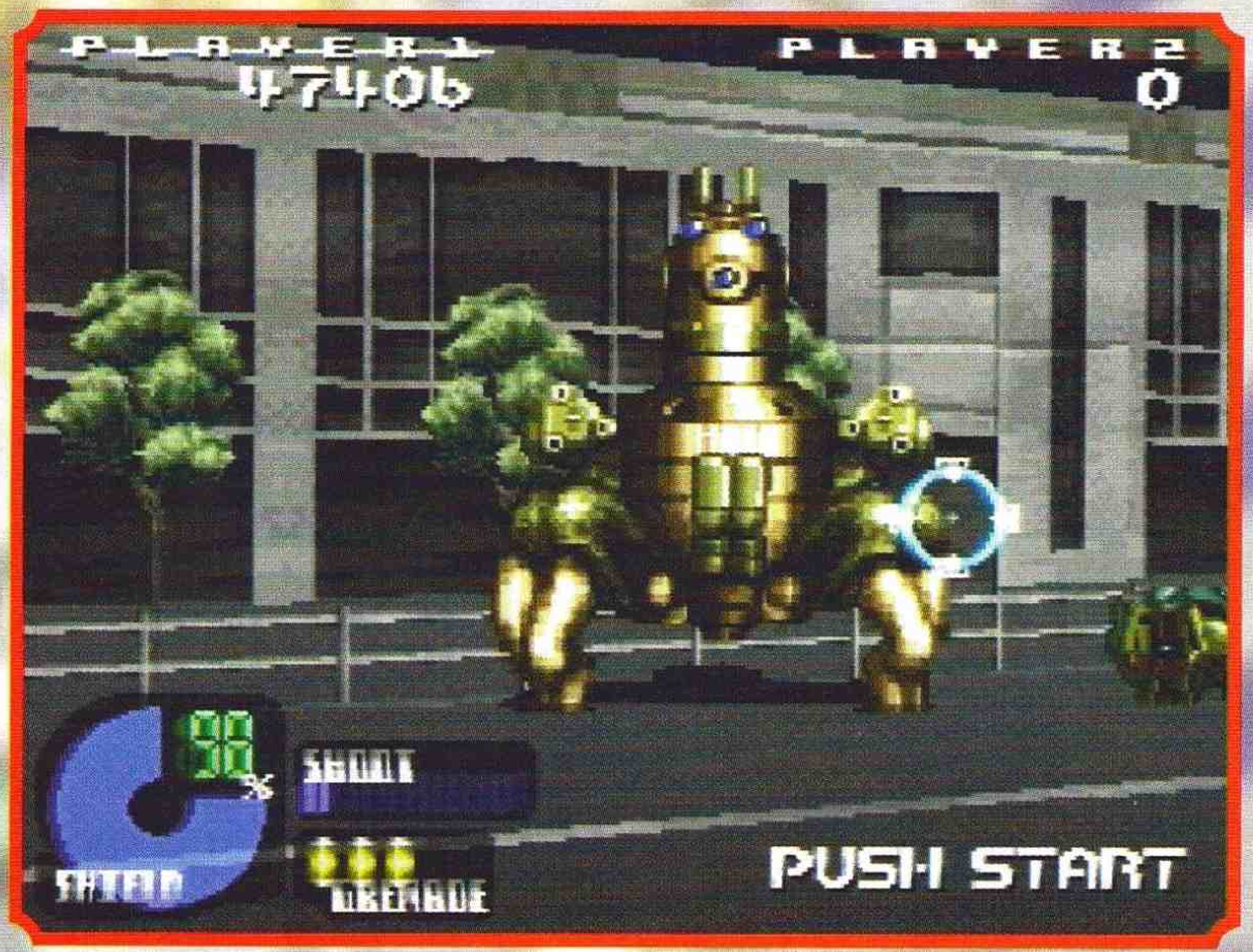
Chiarito il mistero per cui questo è uno spara e fugg... ehm, uno sparatutto; direi che sarebbe un vero sballo parlare del gioco; cioè, no, voglio dire, mi piacerebbe una cifra; cioè, no, non ti pare? Secondo me sarebbe un sacco appropriato in questo momento.
Perfetto quindi, visto che nessuno ha telefonato per farmi qualche domanda, mi lanciooooo subito con la descrizione: cosa dovrai fare per vincere? Niente di più facile, basterà infatti spendere una zucca per la console e circa centocinquanta carte per la cartuccia, fatto questo non ti servirà altro che una bella casa arredata da metterci intorno e vivrai felice e contento... semplice no? Stendiamo un velo pietoso (possibilmente al coperto o in una giornata di sole... altrimenti non asciuga!) e dedichiamoci finalmente al titolo in questione: tu sei alla guida di un Mech, mi segui? Bene. Questo Mech, però è della Polizia, il che significa che hai molti più nemici che amici, specialmente se ti trovi nel bel mezzo di una guerriglia urbana, mi segui? Bene. Tutto quello chedevifarequndèspradsati... ti ho seminato eh? Sì, lo so, lo so, sono troppo veloce per chiunque, cercherò di andare più piano; tutto quello che devi fare quindi è sparare addosso a tutto quello che si muove; visto che però la vicenda è ambientata in un futuro prossimo venturo, saranno le macchine i tuoi avversari e non gli esseri umani, e quindi saranno proprio loro che dovrai far saltare in aria (se poi al loro interno ci sta qualcuno... tu non lo potevi sapere). Le armi in tuo possesso sostanzialmente sono tre, e cioè la mitraglietta standard (che rapportata alla realtà ti attraversa un palazzo come se fosse burro), una mitraglietta che raccoglie tutti i colpi a tua disposizione e li spara all'unisono (massimo sedici), e infine una bella raffica di colpi calibro cinquanta, che sempre rapportati alla realtà, farebbero diventare salsa da spalmare un brontosauro di qualche tonnellata.
Il concetto, a questo punto, dovresti averlo capito: spara a tutto

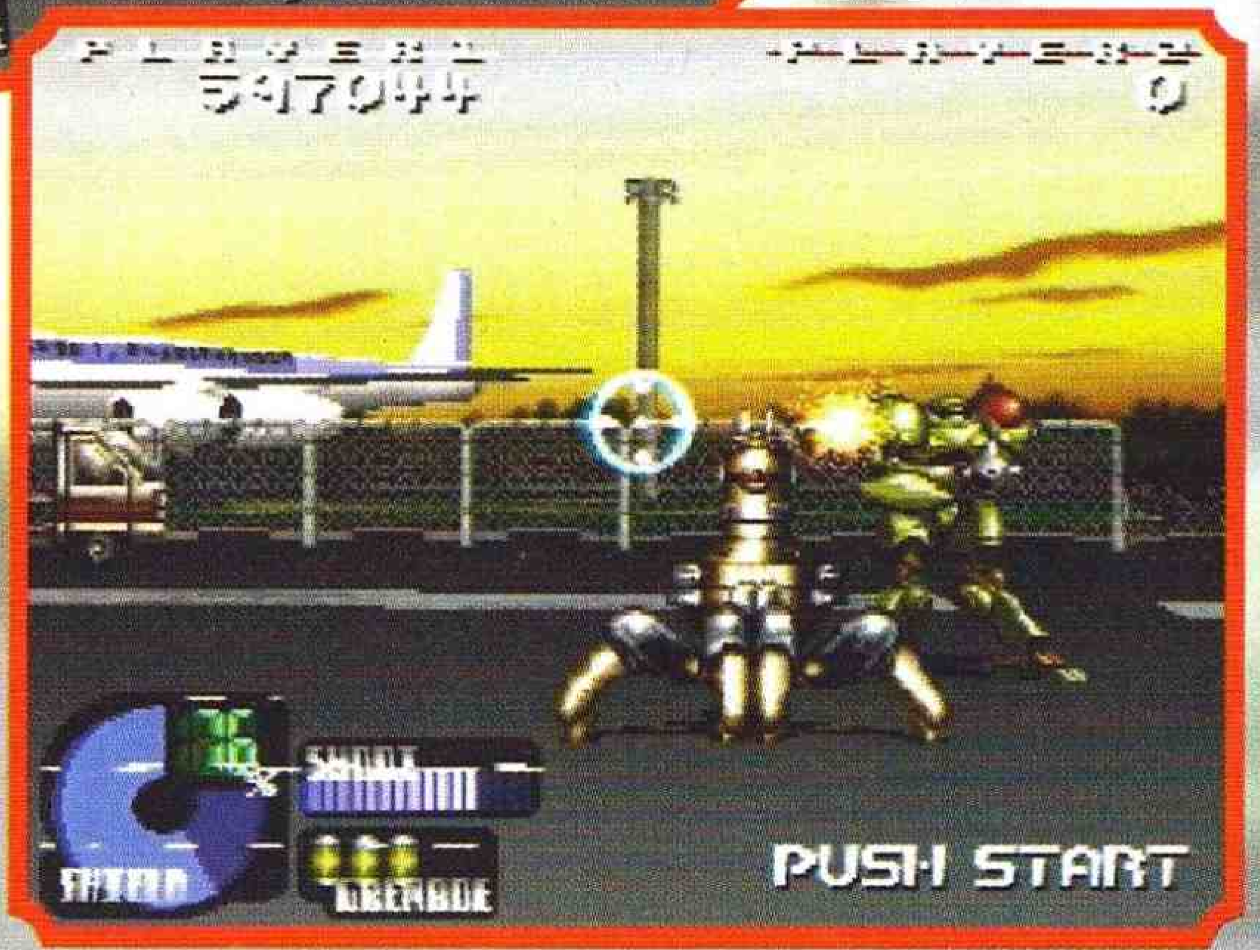


tranne che ai buoni (che tanto, ci ho già provato, non muoiono) e fai saltare in aria i proiettili che ti vengono incontro prima che ti colpiscano.
Non mi resta ora che giudicare le solite tre voci essenziali, per quanto riguarda la longevità, credo sia sufficiente la tabella. La grafica è davvero molto ben fatta, a partire dalle sequenze disegnate e animate in full motion video, che non mancheranno di stupirti (testi interamente in giapponese a parte) grazie alla loro inconfondibile impronta nipponica; per giungere al gioco vero e proprio, in cui i fondali e in genere tutto quello che ti circonderà ti lascerà spesso a bocca aperta (davvero impressionanti le sequenze in cui il tuo Mech vola o salta); credo comunque che le foto siano meglio di mille parole. Proprio volendo fare i pignoli, però, una visuale esterna del mezzo non ci sarebbe stata male.
Il sonoro è ai livelli della grafica: molto ben fatte le musiche e una nota particolare agli effetti sonori, che saranno conditi saltuariamente da una suadente voce che ti dirà chissà quali insulti... tanto è in giapponese!
Giungendo alla giocabilità, si potrebbe tranquillamente dire che in due il gioco non è affatto male; certo, magari è un po' scopiazzato da Virtua Cop, ma è ininfluente e soprattutto è divertente quanto basta per passare qualche ora insieme a un amico che possiede ancora il C64 (e che magari si diverte più dei suoi amici col Playstation); da soli, invece, ci si stufa relativamente presto; in primo luogo perché due dei quattro livelli di difficoltà sono eccessivamente facili, e in secondo luogo perché sparerai in continuazione senza nemmeno vedere contro chi, fino alla fine del gioco... un vero sparatutto, quindi, che però, personalmente, mi ha riempito di nostalgia.

Raffaele Sogni







MA

Ho particolarmente apprezzato il motto del corpo di polizia di Horned Owl: "HIT HARD & FAST". Insomma, una cosa molto raffinata ed elegante (si fa per dire), soprattutto delicata. Il gioco è una specie di Virtua Cop all'acqua di rose, ci sono asettici robot al posto dei cadaveri che piroettavano per aria (colpire più volte un criminale nel gioco Sega era parecchio divertente, anche se un po' cattivo), non ci sono power-up di sorta (uno se li aspetta sempre) ed è discretamente giocabile. Un po' poco movimentato, forse. Comunque è molto bello da vedere.

PLAYSTATION	
GRAFICA + Sequenze animate molto belle. + Nel complesso di ottima fattura.	92
SONORO + Musiche epiche. + Parlati digitalizzati, ma in giapponese.	92
GIOCABILITÀ + In due molto divertente. - Da soli un po' noioso.	89
LONGEVITÀ + Quattro livelli di difficoltà. - Finito con uno, finito con tutti.	92
SONY	90

WORLD CUP
GOLF
IL NUOVO MONDO DEL GOLF
PROFESSIONAL EDITION
Disegnato con
SILICON GRAPHICS
con avversari dotati
di intelligenza artificiale
in Full Motion Video
US GOLD
PLAYSTATION
SONY
SEGA SATURN
MANUALE MULTILINGUE,
INCLUSO ITALIANO
£ 119.900
Numero Verde
167-821177
LEADER
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

IMPORT

82

DOOM TROOPERS

GIOCATORI	Ω
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ'	3

La fragola è bella, la pesca è sua sorella... Troopolo, Troopolo, Troopolo, Troopolo.

C'è stato un tempo in cui andavo in giro per le vie della mia città, a riempire di schiuma da barba (rigorosamente finta... altrimenti non andava abbastanza lontano) tutti quelli che non mi erano simpatici; ovviamente, vista la mia tenera età, nessuno si azzardava a dirmi niente; al massimo, i più aggressivi si limitavano a guardarmi storto e tiravano avanti. Ora le cose si sono capovolte, io ormai sto dall'altra parte della barricata e devo subire le leggi della natura; se vogliamo, oggi, le cose sono pure migliorate: i bambini si limitano a tirarti qualche coriandolo in testa e a scappare. Certo, vorrei corrergli dietro, ma poi penso che un giorno anche loro diventeranno grandi e forse quando saranno loro a subire, i bambini saranno armati di schiuma da barba al laser o coriandoli a presa rapida... il tutto mentre io sarò ancora intento a togliermi quello stramaledetto pallino colorato dalla testa.
Ora, perché ti ho detto questo? Beh, forse perché sono un deficiente, o forse perché nella bidualità della psiche, spesso si vanno

a intersecare dei comportamenti che, concludendosi in un connubio di fattori, spesso sfociano in atti spesso devastanti per un individuo; in poche parole, sono un deficiente. Ritornando sui nostri passi, e parlando finalmente del gioco in questione, si potrebbe cominciare col dire che prende spunto dall'omonimo gioco di ruolo su carte, del quale mi hanno parlato bene, ma al quale, sinceramente, non ho mai avuto l'onore di giocare, come del resto a tutti gli altri... quindi lasciamo perdere. Vediamo allora di trovare un'altra strada: hai presente i platform game? No? Perfetto, proprio quelli. Questo Doom Troopers (che non ha assolutamente niente a che fare con Doom) è proprio uno di quei simpatici titoli, in cui dovrai fare tutto quello che si fa di solito nei platform game, chiaro? Bene. Questa volta, però, le cose si fanno un po' (non tanto, solo un po') diverse, infatti, non ti troverai ad affrontare da solo tutti i nemici e tutte le piattaforme, bensì lo potrai fare con un partner, che ti faciliterà non poco le cose; certo, se proprio sei da solo, le possibilità sono due: o giochi col tuo bel personaggio e stop; oppure, con un po' di allenamento, puoi provare a comandare i due sprite principali con due joypad. O.K., hai ragione, giocare in due contemporaneamente a un platform non è proprio la cosa più originale del mondo, ma cerca anche di capirmi, devo pur dire qualcosa, altrimenti mollo tutto e vado a giocare alla lippa; anzi, me ne vado proprio, ciao!

Raffaele Sogni

Va bene, va bene, stavo scherzando, mi rendo conto che non ci sarebbe cascato nemmeno l'ultimo dei boccaloni, ma siamo sempre sotto l'influenza di Carnevale, e io mi sento un po' più scemo del solito (e pensare che ero convinto di aver toccato il fondo qualche recensione fa); in ogni modo, l'unica "anomalia" del gioco te l'ho detta, tutto il resto si attesta a livelli tanto standard che di più non si può; avrai infatti a disposizione la tua bella armetta, grazie alla quale potrai sparare nelle nove direzioni (o erano otto? Boh... comunque in questo caso sono cinque) a tutto ciò che vorrai e così fino a terminare il titolo.
Lo so che potrebbe sembrarti un po' banalotto, ma a questo punto, un bravo e scrupoloso redattore, amante della prassi e dell'etichetta, inizierebbe a giudicare il gioco che sta redigendo; proprio per questo motivo, ho deciso di... giudicare il gioco! Ah, ah, ti ho spiazzato eh? Ti aspettavi che tirassi fuori una delle mie stupidate, di la verità, e invece no, io sono una persona seria, che mette il lavoro sopra ogni cosa, e che soprattutto non ha voglia di essere preso a sberloni da Alex. Quindi parto subito con la grafica (anche

MA

Ha! Se il gioco di carte è della stessa qualità di questo platform per SNES, adesso capisco come mai gioco a Magic (scusate il fanatismo). Scherzi a parte, Doom Trooper poteva essere fatto molto meglio, a cominciare dalla grafica, un bizzarro mix tra ray tracing e bitmap di dubbia qualità. Il personaggio è un po' difficile da controllare e ogni tanto non risponde bene ai comandi, comunque sia se riuscirete a ignorare tutto ciò avrete tra le mani un gioco tutto sommato carino, non troppo facile e abbastanza violento. Magari vi ci divertite.

se non è molto carina, è piena di soldi), che sinceramente potrebbe essere migliore; la verità è che se non fosse stato per la Rare, che si è messa a fare un gioco strabiliante come Donkey Kong Country 2 (ma anche il primo episodio non scherzava), prodotti con un impatto estetico come questo forse non sarebbero al top, ma sicuramente non risulterebbero mediocri come in realtà appaiono; è tutta questione di paragoni. Il background di Doom Trooper in effetti, si potrebbe anche salvare, dopotutto c'è il parallasse su due piani e lo scrolling scorre via abbastanza fluido; il problema è che, oltre al fatto che è molto poco particolareggiato, i vari sprite sono animati maluccio e il fatto che tutti i nemici sanguinino come dei rubinetti aperti, non appena li si tocca (anche i robot), mi fa pensare che i programmatori seguendo il grande successo ottenuto da Mortal Kombat (effettivamente dovuto anche alla presenza della salsa di pomodoro), abbiano pensato che in questo modo sarebbero riusciti a far passare in secondo piano le pecche estetiche del gioco, purtroppo, però, non è sufficiente. Se di giocabilità, invece, vogliamo parlare, potremmo dire che in due è abbastanza divertente, si crea infatti uno spirito di squadra che non mancherà di farti passare qualche momento di sano divertimento (incredibile, ho pure trovato la rima!); da soli però, è un po' noioso, dovrai bene o male fare sempre le stesse mosse (sparare all'impazzata e saltare qua e là); in più, ad allietarti la partita, non ci si metterà certo la scarsa difficoltà, che non starà tanto nella cattiveria degli avversari, bensì nel saltare su alcune piattaforme, che dovranno essere affrontate con millimetrica precisione, pena la morte.
Fortunatamente ci sono le password, che ti risparmieranno, se non altro, di dover ricominciare tutto dall'inizio ogni volta deciderai di cambiare gioco.
Le musiche non sono affatto malvagie, anzi, anche se non sono molto appropriate, non ti daranno affatto fastidio e riusciranno addirittura a farti un po' coraggio; lo stesso discorso vale per gli effetti sonori: non sono il massimo della vita, ma fanno il loro dovere.
In definitiva, è un platform come tanti (e anche di più), che risolleva il proprio destino di gioco mediocre grazie all'opzione per due giocatori in simultanea: dedicato a chi ha spirito di collaborazione.

Raffaele Sogni

SUPER NES

GRAFICA + Carini i fondali - Un po' confusa	84
SONORO + Musiche ne l complesso ben fatte + Effetti nella media.	85
GIOCABILITÀ + In due si salva, ma non di molto - Troppo ripetitivo.	79
LONGEVITÀ - Non credo avrai voglia di finirlo	80
PLAYMATES	82

N
O
E
S
OLTRE 15.000 TITOLI CD
VIDEO GIOCHI
F.lli Agostinelli
SEGA SATURN
OLTRE
2.500 TITOLI
VHS
Telefona al 06/9399161
PLAY STATION SONY
CARTONI
ANIMATI
JAPAN
Orario negozio
chiuso il giovedì pomeriggio
PREZZI IMBATTIBILI SU CONSOLE
E STRUMENTI MUSICALI
VENDITA IN TUTTA ITALIA
GENZANO DI ROMA - CORSO A. GRAMSCI, 26

Novità giornaliere da Usa - Inghilterra - Giappone
ULTRAKONSOLE
Sega - Nintendo - Sony - PC - Accessori
Via Niccolini ang.via Giusti zona via Paolo Sarpi
Tel: 02 / 345.12.47 Fax: 02 / 345.12.48
SEGA MEGA DRIVE
Megadrive II Pal + Game L.249.000
Disponibili oltre 50 titoli tra novità e
a basso costo a partire da L.35.000 !
Fifa Soccer 96 L.109.000
Spot goes to Hollywood L.125.000
Separation Anxiety L.119.000
Maui Mallard Donald D. L.119.000
PlayStation
Sony Psx Pal L.689.000
Sony Psx Jap+Game L.789.000
Novità volante,cambio e pedali
e oltre 50 titoli nuovi in arrivo!!
Street Fighter Alpha J L.125.000
Lone Soldier L.109.000
Floating Runner J L.129.000
Robo-Pit J L.129.000
Sidewinder J L.129.000
King's Field Usa L.105.000
Titoli Psx in arrivo ogni giorno !!!!
Usa da L.99.000 - Jap da L.115.000
Organizziamo tornei in negozio su
Psx linkate (Doom,Dest.Derby,K.Ivan)
Telefona per maggiori informazioni !!!
SUPER NINTENDO
Super Nintendo Pal + Game L.249.000
Giochi e accessori da L.19.000 !!
Oltre 40 titoli tra Pal,Jap,Usa e novità
Megaman X3 L.109.000
Prehistoric Man L.99.000
Donkey Kong Country 2 L.129.000
Earthworth Jim 2 L. 119.000
Yoshi's Island L.139.000
Fifa Soccer 96 L.115.000
SEGA SATURN
Sega Saturn Pal L.789.000
Sega Saturn Jap L.849.000
Ultimissime novità Pal,Usa,Jap
ThunderHawk II L.109.000
Virtua Cop + Pistola L.165.000
Datel Action Replay L.109.000
Mortal Kombat II L. 99.000
Guardian Hero L.119.000
Street Fighter Alpha L.125.000
Finalmente dopo tanta attesa..
il 26 Aprile arriva l'
ULTRA 64 !!!
Prezzi iva Compresa
Tutti i marchi e i loghi sono dei rispettivi proprietari.
Specialisti nelle simulazioni di guida di F1 (F1GP2,IndyCar2) con postaz. di guida profess.
Vieni in negozio a provare le ultime novità per la tua console sui nostri monitor da 25"
Orario negozio: Lun 15.30 - 19.00 Mar/Sab 10.00 - 12.30 / 15.30 - 19.00 - Disp. listino ai rivendit.

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	1

Eeee la vita la vita, e la vita l'è bela l'è bela, basta avere un bel mitra, un bel mitra, che ripara la testa, in un giorno di festa...

Johnny Bazookatone

C'era una volta un redattore... No! C'era una volta una piccola fiammiferaia... Nemmeno! Allora c'era una volta un extracomunitario... Neanche! Un distinto signore... Noneee! Un macellaio, un deficiente, un agente di borsa... Macché! Ok, allora c'era una volta un rocchettaro psicopatico... Ecco, questo forse potrebbe anche essere.

Bene, una volta decisa l'identità del nostro sprite principale, non mi resta che affrontare l'immane problema della definizione del genere del gioco (ancora un "del" e mi spediscono a lavorare per il giornalino dell'oratorio); in poche parole, questo Johnny Bazookatone cos'è, un beat 'em up? Uno spara e fuggi, uno spara e attacca o un platform game? Ebbene, grazie alla mia decemensile esperienza in materia, e visto che il gioco è cosparso di piattaforme ed è indispensabile saltarvici (simipiri) sopra, sono giunto alla seguente conclusione: è un'avventura grafica. Eh sì, mi rendo conto che per il caro Playstation di avventure grafiche non se ne sono ancora viste, ma alla Sony, pensando appunto a questo, e quindi per ridurre l'impatto psichico che avrebbe causato al giocatore un titolo tanto innovativo, hanno ben pensato di dare a quest'avventura un aspetto decisamente insolito, cioè quello del platform game. Non lasciarti comunque ingannare, questa è un'avventura e stop!

Molto importante in questo genere di giochi è lo storyboard, che tradotto in italiano significa appunto... significa appunto... vabbè, qualcosa vorrà pur dire, sai com'è, non sono mai stato una cima in inglese; l'unico problema è che io della storia proprio non so niente, quindi passerei direttamente al protagonista: Johnny Bazookatone. È uno di quei personaggi che raramente vengono scelti per interpretare un videogame; si tratta infatti del classico tamarro (o robboso, o zarro, o gaurro, o sottoscritto...), uno di quei tipi insomma che ti vengono a fare domande strane non appena li guardi negli occhi, del tipo: "Ehi, mi fai

provare il tuo orologio?", oppure: "Lo sai che ho degli amici che ti vogliono parlare?", oppure ancora: "Lo sai che la società in cui viviamo impone spesso un comportamento sociale che prescinde dalla vera natura del soggetto preso come campione di riferimento?"; Johnny Bazookatone è anche uno di quei raffinati figuri che trovi in metrò, che si spaparanzano su tre sedili e non si schiodano fino a quando non arrivano alla loro fermata e anzi, quando gli viene chiesto da una signora incinta uno dei tre sedili che occupa, rispondono con tono sprezzante: "Non sono mica stato io!"
Insomma, tirando corto (con un po' di allenamento lo si può far arrivare anche molto lontano), avrai il compito di guidare questo benedetto Johnny attraverso dei

livelli esteticamente bellissimi, ma dotati di una difficoltà che ben presto ti farà rinunciare alla continuazione della partita.
Proprio a questo problema dedicherei qualche riga perché, tutto sommato, credo che sia il punto cardine su cui ruota il mediocre voto affibbiato a questo prodotto. Vedi, non è la prima volta che mi capita di trovarmi di fronte a un gioco come questo, dotato di una grafica incredibile, ma di una giocabilità sulla quale proprio non si può chiudere un occhio: il personaggio si controlla abbastanza bene, ma le collisioni coi nemici (che possono anche essere piante acuminate, che ti ostacolano passivamente) spesso sembrano impossibili da evitare; in più, pur possedendo più di un'arma (tra cui una chitarra-mitra che spara nelle otto direzioni), e quindi anche se potenzialmente si potrebbero eliminare anche i pensieri del cane che passa sotto casa tua, molte volte verrai attaccato da più fronti, col risultato che sarai completamente vulnerabile agli attacchi di almeno un mostriciattolo, che ti succhierà tutta l'energia. Non appena morto, poi, sarai costretto a ricominciare da capo, anche se sarai arrivato a un passo dalla conclusione del livello... Tutti questi fattori sono decisamente frustranti e fanno perdere a tal punto i nervi dell'impavido giocatore che abbia provato a cimentarsi con questo platform, che ti consiglio vivamente di giocare assistito da un valido psicologo.

MR. TAO

No, no, qui c'è qualcosa che non va: ma come, io credevo di trovarmi di fronte a un platform di quelli da ribaltarsi, e cosa succede? Dopo la mega introduzione musicale prendo in mano il joypad, mi compiaccio del lato grafico (vabbè che mi aspettavo di meglio, ma è sempre il primo livello) e inizio ad avanzare: da qui in poi, il buio. Comandi incasinati (ok, si tratta di farci la mano), nemici semplicemente odiosi e stage che dopo il primo salgono di difficoltà in modo un po' troppo esponenziale. Riesco a raggiungere, con tutto l'impegno di questo mondo, il terzo livello, ci lascio le penne e decido di continuare: come non detto, mi ritrovo ugualmente di nuovo all'inizio del gioco. Che ne penso di Johnny Bazookatone? Un gioco abbastanza incomprensibile, complicato e appena passabile in quanto a grafica, sonoro e giocabilità... Si poteva fare di meglio.

È un vero peccato, perché questo, potenzialmente, potrebbe essere davvero un gran prodotto;

MA

Siamo tornati indietro di otto anni? Siamo di nuovo nell'Età dei Giochi con la Collisione Scarsa? Johnny Bazookatone potrebbe (il condizionale è d'obbligo, non so perché ma si dice sempre così) essere un bel gioco se: 1) avesse una collisione sprite-sprite e sprite-fondale almeno decente, 2) il personaggio non fosse così poco reattivo, 3) i nemici non fossero così infami, 4) i programmatori fossero stati un po' più attenti alla giocabilità, 5) non fosse così maledettamente difficile (è sufficiente esprimere cinque volte lo stesso concetto o devo ancora andare avanti?). A parte la giocabilità, infatti (ed è un grosso "a parte" per un gioco) c'è tutto: la grafica è molto buona, il sonoro è azzeccato e orecchiabile, il personaggio potrebbe anche essere simpatico (la chitarra elettrica/bazooka è molto divertente)... Insomma, un peccato.

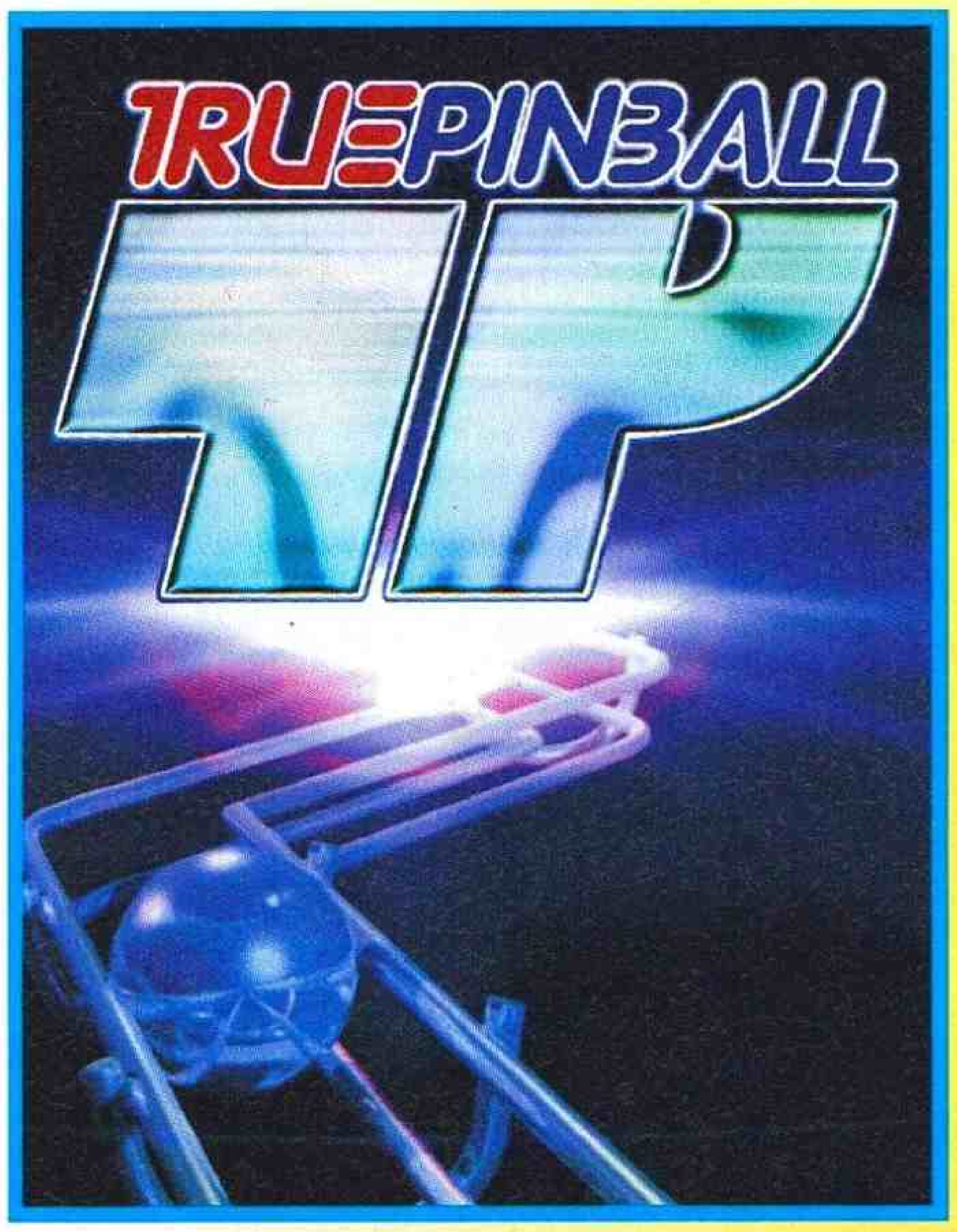
certo, se oltre alla giocabilità anche la grafica e il sonoro fossero una schifezza, uno ci metterebbe una croce su e stop, ma qui siamo di fronte a un vero e proprio spreco di tempo e probabilmente anche di denaro; la grafica infatti è interamente realizzata in ray tracing, offrendo delle chicche e degli effetti stupefacenti (tanto bello quanto impossibile il livello marino). Per non parlare delle moltissime sequenze animate che effettivamente stanno lì a testimoniare che un lavoro c'è stato e anche ragguardevole.
Decisamente positivi anche gli effetti sonori, che ti faranno entrare appieno in tutti gli ambienti in cui avrai la forza d'animo di affrontare, che siano questi funebri, marini, ecc. Anche gli effetti sonori sono a livelli altissimi, infatti io non ne ho sentito nemmeno uno, sai com'è, sono alto un metro e settanta...
Concludendo, la presenza delle password non contribuisce certo a risollevare le sorti di questo prodotto, visto e considerato che molto difficilmente riuscirai ad averne una.

Raffaele Sogni

PLAYSTATION	
GRAFICA + Ben fatta in tutto e per tutto. + Animazioni particolarmente riuscite.	91
SONORO + Musiche d'ambientazione. + Effetti a doc.	90
GIOCABILITÀ - Troppo, troppo difficile.	78
LONGEVITÀ + C'è molta voglia di vedere nuovi livelli. - Ma dubito che sarà abbastanza.	82
U.S. GOLD	80

METTI ALLA PROVA LA TUA PlayStation

SONY

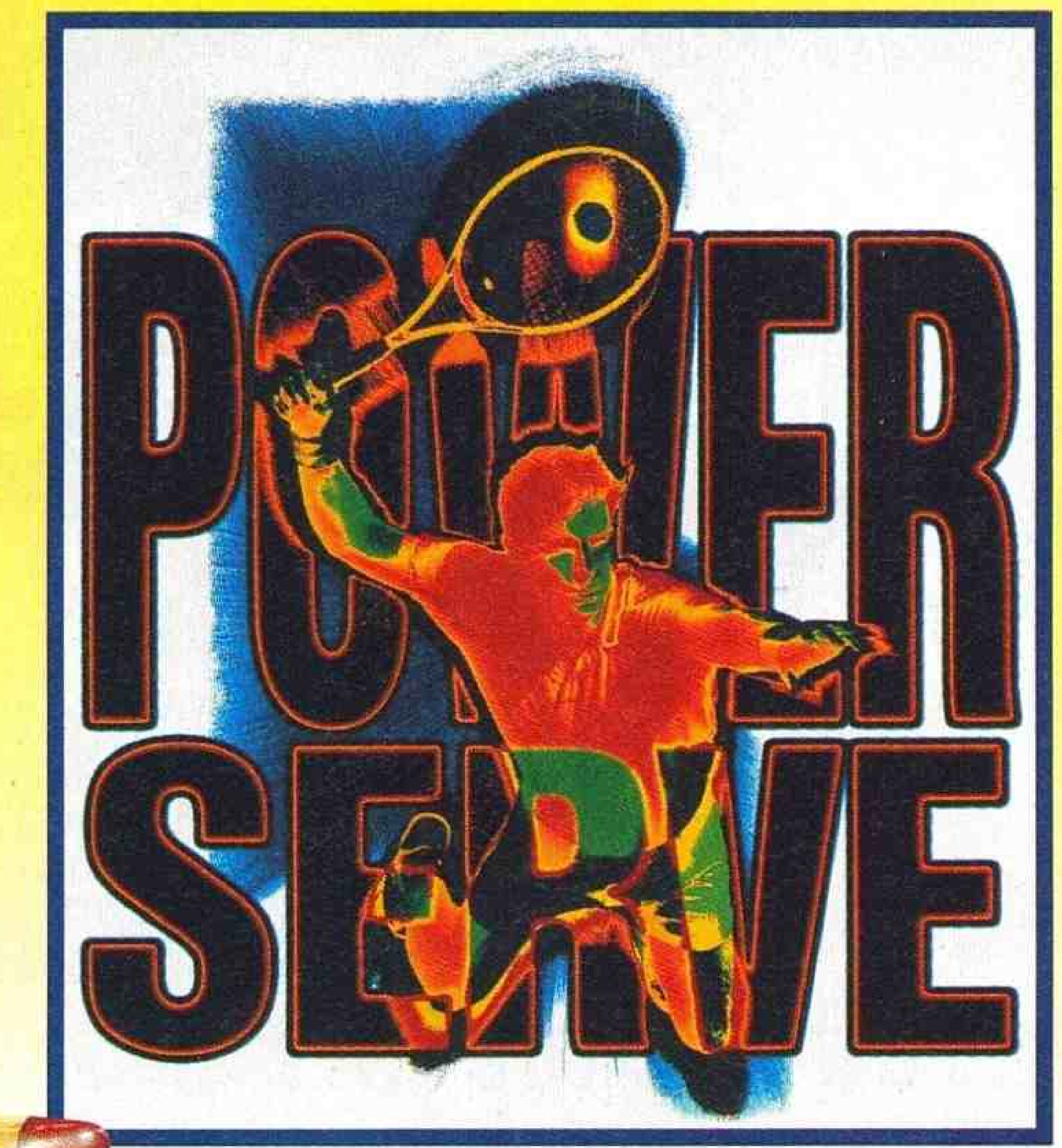


© 1995 DIGITAL ILLUSIONS CE AB. ALL RIGHTS RESERVED.

TRUE PINBALL

- 4 tavoli da gioco tridimensionali: Legge e Giustizia, Vigila il bambino, Sport estremo, Vichinghi
- Fino a 10 palline sullo stesso tavolo
- Massimo realismo: la pallina riflette gli oggetti circo stanti e subisce l'effetto gravitazionale

MANUALE IN ITALIANO L. 129.900



© 1995 SPS GROUND STROKE.

POWER SERVE

- Una simulazione di tennis tridimensionale
- Campi che ruotano a 360°
- Scelta tra 8 avversari diversi e 3 scenari: Londra, Parigi e New York
- Spettacolare velocità di azione

MANUALE IN ITALIANO L. 129.900

WORMS © 1995 TEAM 17 SOFTWARE LIMITED. WORMS PLAYABLE PC DEMO - http://www.team 17.com/

WORMS

VUOI VERMICIDARE QUALCUNO? Bazooka, missili a ricerca, dinamite, granate, pecore detonanti e altro!

- Oltre 1.000 frame di animazione
- Combattimento verme contro verme
- Con l'opzione multi-player scontri aerei o terrestri contro fino a 16 giocatori

MANUALE IN ITALIANO L. 129.900

ocean

LEADER

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

NUMERO VERDE 167 - 821177

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

CADARIO

90 minutes

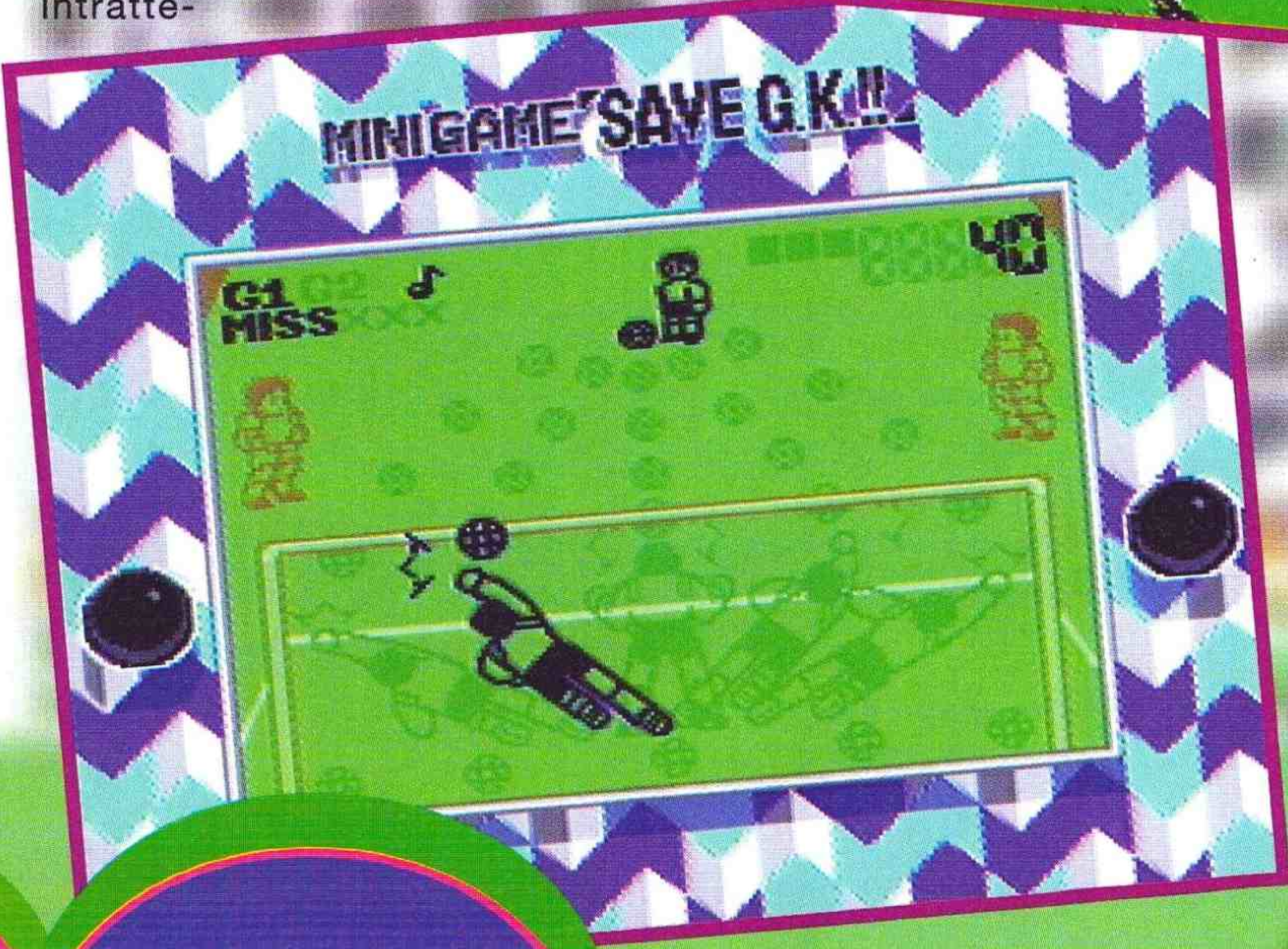
EUROPEAN PRIME GOAL

87

GIOCATORI	1-16
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

Oh, qual buon vento! Un gioco di calcio... Ne sentivate la mancanza, vero?

Oramai ci ho fatto l'abitudine: una recensione di un gioco di calcio al mese non me la leva proprio nessuno! Evidentemente Alex ha stravolto il detto "una mela al giorno toglie il medico di torno" e l'ha commutato in "una recensione di calcio al mese leva Mao dal conto spese". E devo dire che ci ha azzeccato perché, tutte le volte che devo scrivere una recensione di una qualsiasi simulazione sportiva, tendo a chiudermi inevitabilmente in casa per due giorni alla ricerca di qualche argomentazione per intrattenere voi lettori; facendo mente locale, ho scoperto però di essere arrivato alla frutta e dopo un brainstorming solitario sono arrivato a una conclusione: non ho più niente da dire sui giochi di calcio!
Ebbene sì, dopo quasi tre anni di onorato servizio e una dozzina di recensioni di giochi di calcio, ho capitolato davanti a questo "novantesimo minuto"!
Per la cronaca, questa è la seconda volta che riscrivo da zero questo articolo (la prima versione faceva veramente schifo!). Fine della parentesi melodrammatica.



Bene,
stavo dicendo che ho appunto finito tutte le idee per raccontare qualcosa su un gioco di calcio, ma grazie al cielo, European Prime Goal offre parecchi spunti per parlare del gioco vero e proprio senza esulare in boiate che poco c'entrano e che, nella stragrande maggioranza dei casi, servono per riempire spazio quando bisogna parlare di qualcosa che tutto sommato non offre nulla di innovativo!
European Prime Goal si va a schierare nelle fila dei giochi appartenenti alla categoria "pochi ma buoni " per SuperNes recensiti su questo numero di ConsoleMania e si rivela essere

una piacevole sorpresa quindi. Trovare un gioco di calcio che esula dai parametri della nuova generazione ("rotazioni e zoomate, renderizzazioni virtuali, miliardi di frame di animazione al secondo" e così via) valido come questo 90 Minutes è diventata quasi un'impresa e questo dimostra che per fare giochi belli non bisogna necessariamente disporre di un hardware potentissimo (anche se in alcuni casi aiuta parecchio, bisogna ammetterlo...). Per fare un esempio, ho trovato European Prime Goal (che diavolo significherà poi questo nome? Che questo è un seguito e che mi sono perso qualcosa? Può essere...) molto più divertente e giocabile di Actua Soccer (ancora in fase Beta, bisogna dirlo), il quale sfoggia una grafica assolutamente spettacolare. Okay, sono riuscito comunque a fare un bel preambolone e ora posso passare alla descrizione vera e propria di questo benedetto gioco.

Già dal menu iniziale, 90 Minutes sembra essere un gioco particolare: è infatti impossibile non notare l'icona, tra le canoniche voci riguardanti le opzioni e il tipo di competizione in cui cimentarsi, che reca la simpatica scritta "You're A Hero!". Di primo acchito non avevo ben intuito a che cosa si riferisse, poi istigato da MA (e signori, Marco Auletta che gioca con un gioco di calcio è davvero un evento!), mi sono deciso a guardare che cosa si nascondesse dietro questa voce sibillina.

In "You're A Hero" si ha la possibilità di creare un calciatore da zero e integrarlo in una delle squadre già esistenti che, lo dico subito, non hanno i nomi dei calciatori reali (e lo sapete come la pensi io a questo proposito...). Questo aspetto, malgrado possa sembrare banale, è sicuramente una parte decisamente accattivante dell'intero prodotto: una volta che si decide di creare un calciatore, il "computer" genererà istantaneamente e aleatoriamente delle caratteristiche, esprimendole sotto forma di numeri. Le abilità in questione non sono altro che le solite: tackle, cross, tiro, velocità e così via.

Dopo che è avvenuta la genera-

MA

Il tormento e l'estasi: quando pigliate i gol vi disperate, date la colpa al pad che non risponde, ai giocatori che vanno a farfalle, all'avversario (che gli venisse un colpo), al governo, al mercato azionario, al buco nell'ozono. Quando invece fate gol, urla belluine, magliette stracciate, c'è persino chi si butta dalla finestra, chi dà fuoco alla moquette e chi si rotola nel fango. Con 90 Minutes tutto questo e molto più, nella più pura tradizione calcistica italiana (anche se il gioco è fatto da giapponesi o che so io, non importa, il calcio è italiano e basta) grazie a un grande numero di azioni effettuabili con qualche pressione di un pulsante al momento giusto e a una velocità d'azione non indifferente. Non pensate neppure per un momento di giocare contro il computer: dipingetevi la faccia, cercate un avversario e spezzate tutti i cristalli del quartiere con il grido "GOOOOOOL!". E a me il calcio non piace

zione dei dati statistici, è possibile modificarli (al contrario del più classico dei giochi di ruolo, nel quale all'inizio si cambiano manualmente i valori facendo diventare il proprio personaggio un piccolo mostro pompatissimo!) mediante degli allenamenti.
Questi consistono in una serie di azioni predefinite che svariano dal colpo di testa al dribbling, dal cross al tiro dal triangolo al tackle. Queste azioni vengono svolte automaticamente dal SuperNES e alla fine della sessione (assisterete a delle divertentissime sequenze animate in cui il vostro giocatore si prodigherà nelle più astruse acrobazie!), i valori generati precedentemente subiranno alcune variazioni a seconda che l'allenamento sia stato terminato con successo.
Una volta finita anche questa parte, potrete finalmente integrare il risultato dei vostri sforzi piazzandolo in una delle sedici squadre disponibili, scegliendo anche il ruolo che fa più per lui.

Passando alla fase arcade, è palese riscontrare una somiglianza con International Superstar Soccer, per quanto riguarda le animazioni di alcuni giocatori e per la visuale.
Tutto questo però è di più! L'azione di gioco è assolutamente irresistibile, veloce frenetica, totale! La vasta gamma di movimenti effettuabili è davvero notevole e la cosa più divertente è che non sono nemmeno tanto difficili da effettuare! Il godimento massimo lo si raggiunge poi nella modalità a due giocatori (e il commento di MA dovrebbe essere abbastanza eloquente in questo senso!), ma bisogna dire che, anche in solitaria, 90 Minutes è un prodotto davvero godibile.
Strana la visuale dei rigori: durante la partita, la vista per battere l'estrema punizione non cambia, mentre se si raggiungono si superano in parità anche i tempi supplementari, il gioco cambierà totalmente e si passerà alla più classica delle visuali in "finta" soggettiva.
Davvero un grandissimo gioco, incredibilmente divertente, rapido, efficace (e di solito non pulisce il water!), molto arcade e ben programmato: una manna per gli amanti di calcio e non solo per loro! Unico neo: il sonoro. Il sottofondo dello stadio vi indurrà ben presto al suicidio, alla pari delle musichette davvero alienanti...
Per il resto, ben fatto Namco!

MAO

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + veloce - essenziale	87
SONORO - spegnetelo!!!	79
GIOCABILITA' + semplice + e immediato	90
LONGEVITÀ + strepitoso in due - un po' meno da soli!	89
NAMCO/OCEAN	87

e d i m e d i a
KONAMI XXL SPORTS SERIES
NBA IN THE ZONE
• 29 squadre NBA più una squadra ALL STARS
• 8 giocatori compatibili (con due multitaps)
• Grafica a poligoni 3Dimensionale
• Esibizioni o possibilità di giocare attraverso l'intera stagione regolare NBA fino ai Play-Off ed alla finale
• Una serie impressionante di schiacciate commentate dai telecronisti
MEGA DRIVE
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE
SEGA
KONAMI® by MATCH ITALIA
SERVIZIO RIVENDITORI
TEL. 0541/25495 - FAX 0541/25152
TUTTI I NOMI, I MARCHI, LE IMMAGINI RIPORTATE APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

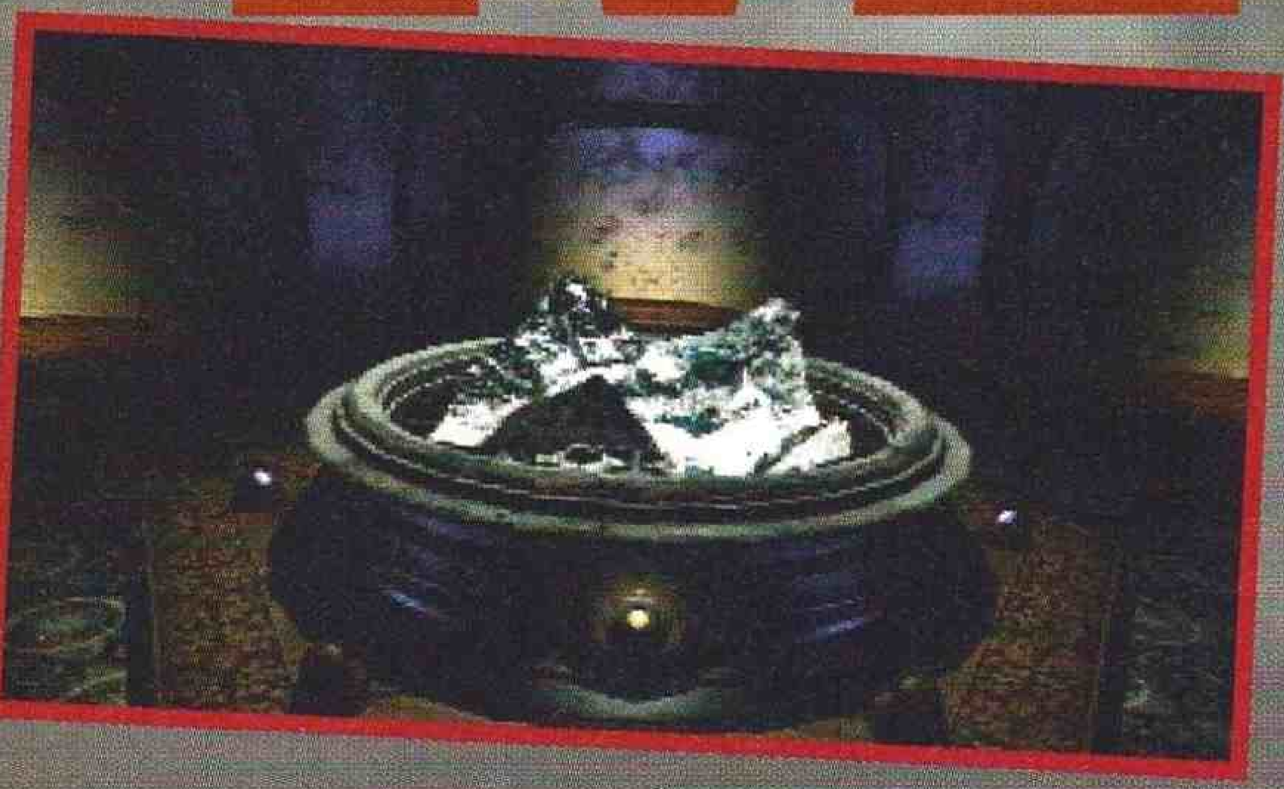
MYST

"La nebbia agli irti colli..."

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	-

"... piovigginando sale e sotto il maestrale, urla e biancheggia il mare..." eccetera, eccetera (scusate ma è davvero da parecchio tempo che ho terminato gli studi - e comunque questo piccolo passaggio me lo ricordo grazie alla canzone di Fiorello, che credevate?). Doverosa introduzione per una delle avventure più squinternate di questo decennio.

Myst è uno di quei giochi che, per quanto possano essere snobbati e bistrattati, riescono comunque a mantenere un fascino non indifferente, mantenendosi e perpetuandosi nel tempo senza perdere lo smalto da una conversione all'altra.



Ma cos'è Myst? Diciamo che l'aggettivo di avventura è quanto mai riduttivo, vista e considerata la complessità di questo prodotto firmato dai Cyan, misconosciuta software house da tempo sotto l'ala protettrice dalla mitica Broderbund.

Tutto quello che si sa della trama di Myst, è riportato all'interno del manualetto che recita più o meno così: "22 novembre. È stata fatta una grande ingiustizia... e io, Atrus, ne ho pagato il prezzo. I libri che ho creato conducono a mondi così fantastici che potrebbero occupare una vita prima di essere esplorati. Ma qualcosa è andata storta e i libri sono stati distrutti da qualcuno. Sospetto che sia stato uno dei miei figli, Sirrus e Achenar, ma non ne sono sicuro. Non voglio proseguire oltre nella stesura di questo testo, per non svelare troppi segreti. La mia unica speranza è di trovare le risposte alle mie domande prima che sia troppo tar...". Interessante, eh?

In Myst non si può essere uccisi e non si uccide nessuno: il gioco si "riduce" all'esplorazione di un'isola mistica vomitata dalla pagine di un misterioso quanto antico libro intitolato per l'appunto, Myst.

Lo scopo del giocatore è quello di esplorare in lungo e in largo questa benedetta isola e cercare di venire a capo di tutti i suoi segreti, risolvendo tutti i puzzle che si incontrano lungo il tragitto.

Una struttura atipica quella di Myst, ma non per questo non intrigante!

Ciò che più intriga in Myst è proprio quest'aria magica, questa atmosfera così surreale, tutte cose che potenzialmente possono attirare l'attenzione di chiunque.

Ma attenzione, ho detto "potenzialmente" perché per quanto possa essere curato sotto tutti i punti di vista, Myst esce decisamente troppo fuori dai canoni della normalità e i più smanettoni potrebbero avere delle reazioni scomposte alla visione di questo titolo.

Alla fin della fiera però, mi sento di consigliare Myst a tutti coloro che amano queste atmosfere vagamente fantasy e assolutamente surreali, anche perché, così su due piedi, non mi vengono in mente altre avventure per PSX (a dire il vero ci sarebbe Discworld, ma si tratta di due prodotti assolutamente differenti) e quindi il prodotto dei Cyan si candida, per il momento, a restare unico nel suo genere.

Myst non è avventura, è un'esperienza - bella o brutta che sia...

MAO

PLAYSTATION	
GRAFICA + renderizzazioni superlative - mancanza di animazioni	87
SONORO - nella media	80
GIOCABILITA' - solo per i cervelloni	70
LONGEVITA' + lungo e... + impegnativo	85
SUNSOFT	80

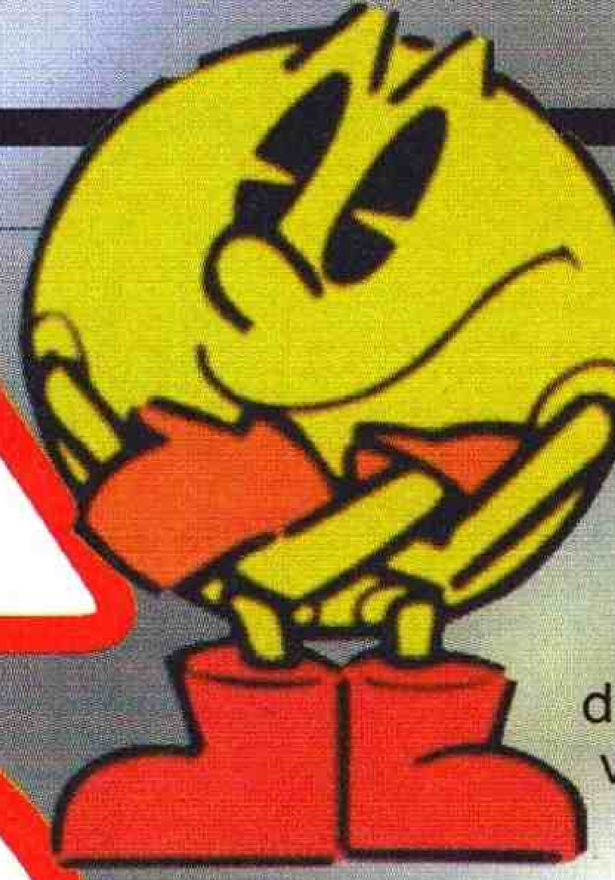
81

GIOCATORI	1
GIOCHI	7
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

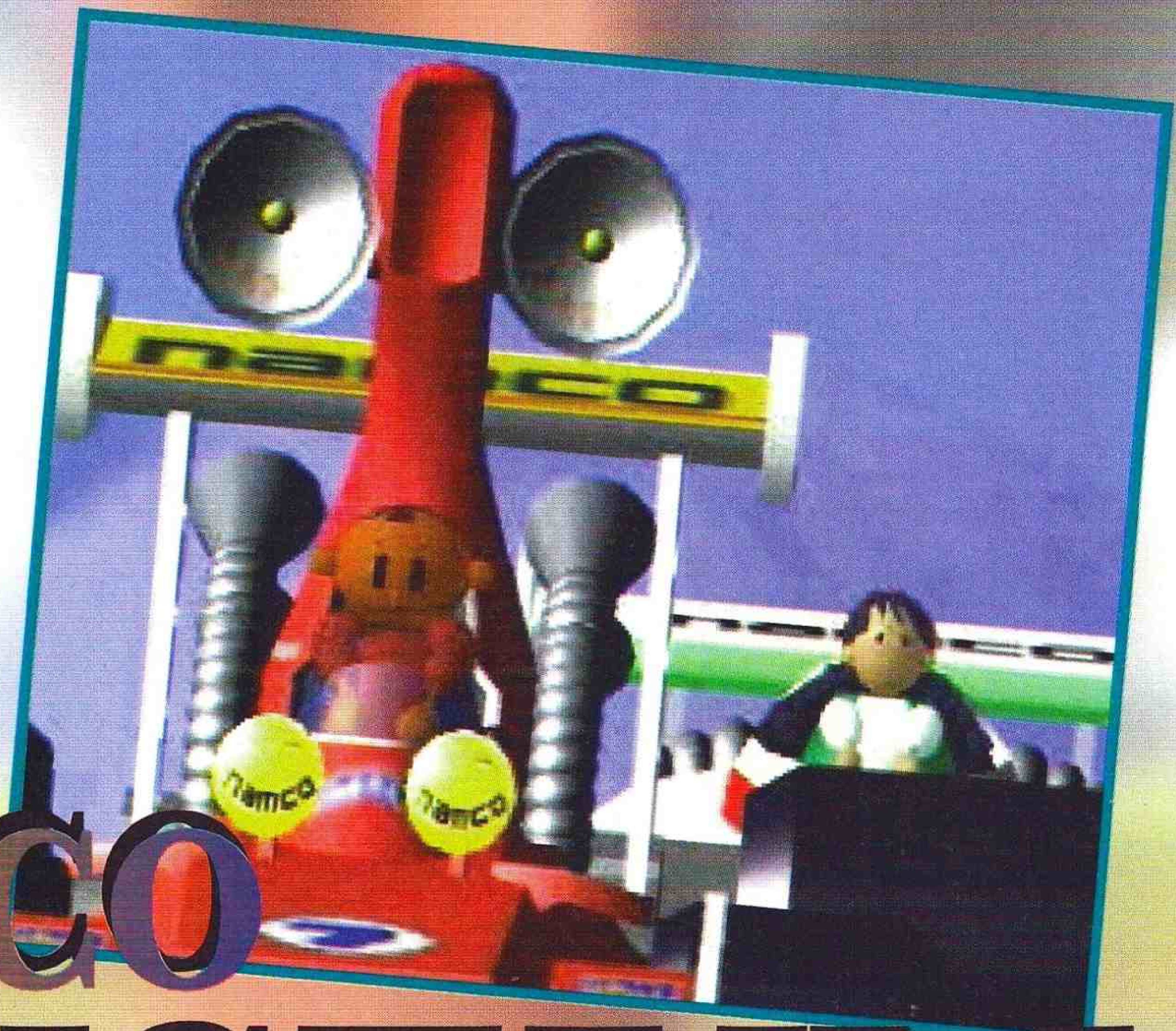
NAMCO MUSEUM VOL. 1

Macché giochini, signori, questa è cultura. Credeteci o meno, ma alla Namco ne sono convinti, e questo CD è molto di più di una semplice collezione di vecchi giochini.

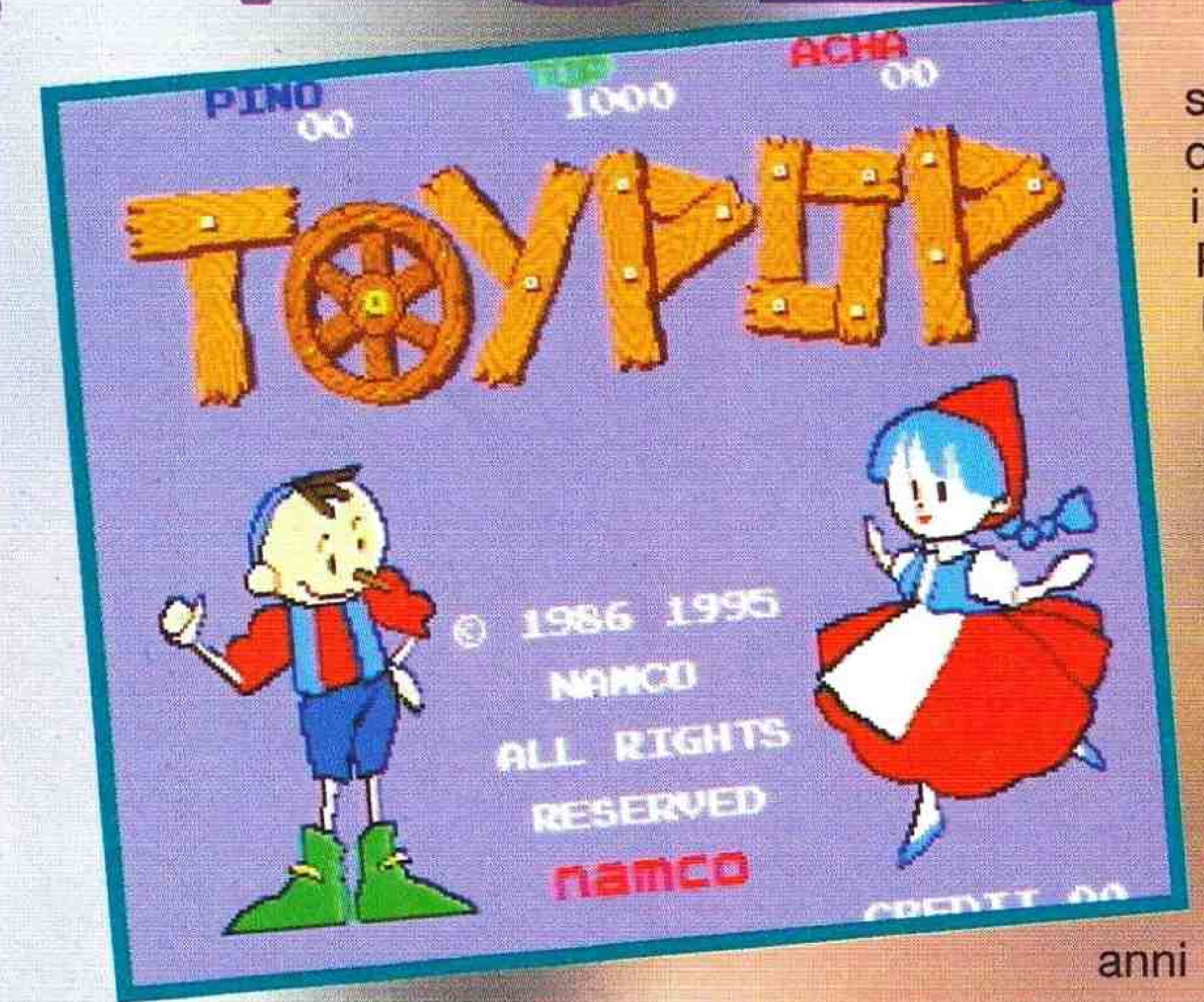
IMPORT



Ma cominciamo con un poco d'antefatti: i giovani virgulti del panorama videoludico probabilmente conosceranno la Namco solo per i suoi giochi da bar come Ridge Racer e il suo recente exploit come sviluppatore di punta per la Playstation. Ma forse ignorano che si tratta di uno dei marchi storici del mondo dei videogiochi principalmente per merito di quell'essenziale giochino di labirinto che per anni è stato il vero simbolo e portabandiera dei videogiochi in tutto il mondo: Pac Man.

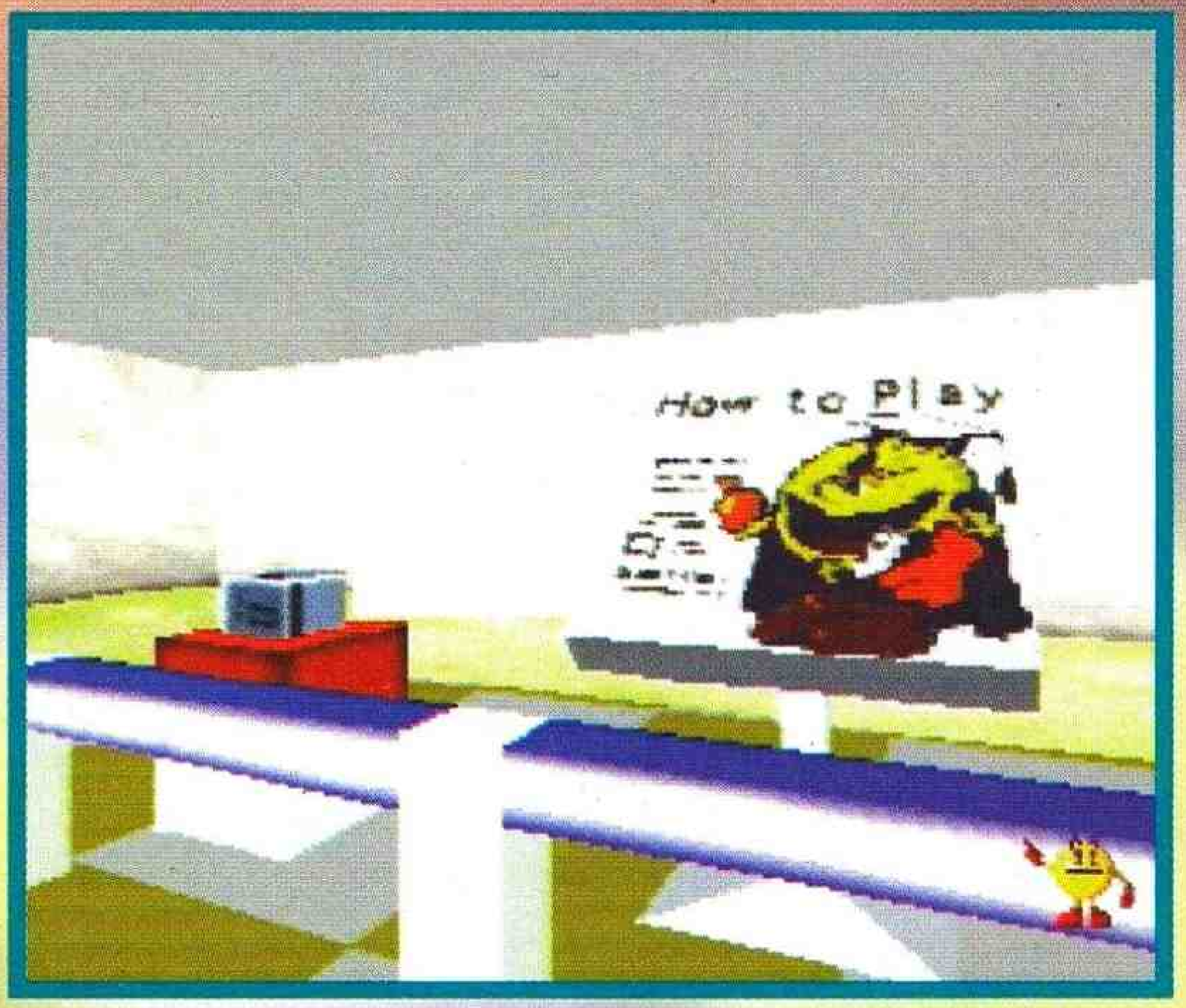


D'accordo, vi vedo già storcere il naso davanti alla manciata di pixel di queste fotografie, ma vi faccio presente che, nonostante questo fosse tutto quello che la tecnologia metteva a disposizione quindici anni fa, gli appassionati come il sottoscritto diventavano sempre più numerosi. E avevano, oltre alla passione che può legare voi a un Virtua Fighter o a un Mortal Kombat, la consapevolezza di essere dei pionieri, e un affetto particolare per quelle macchine che erano veramente una novità assoluta.

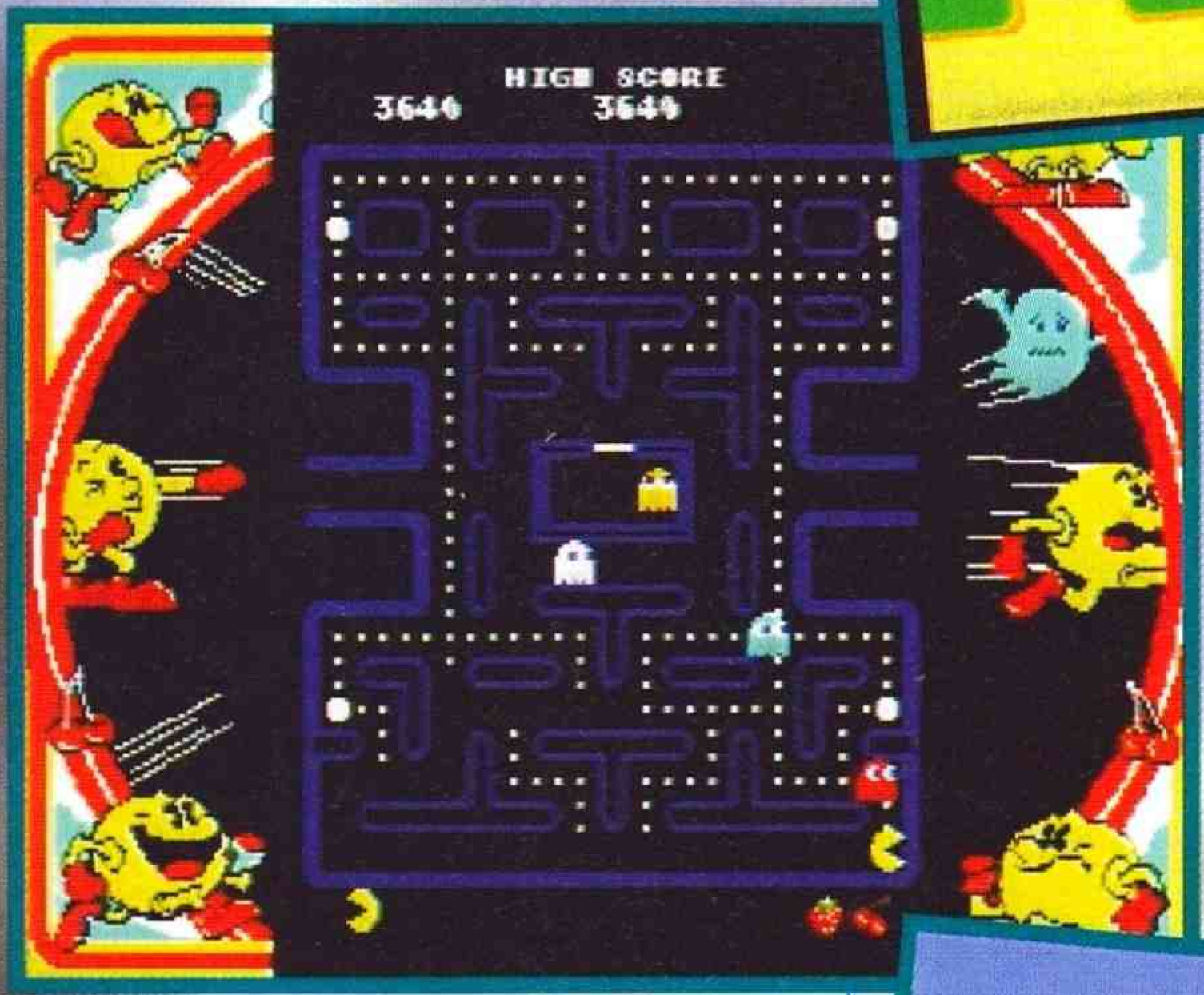


Con il passare degli anni buona parte di questi appassionati non ha certo dimenticato le sessioni di gioco a Phoenix, Q*Bert, Joust, Mario Bros, etc. , ed è soprattutto a loro che la Namco si rivolge con questo vero e proprio festival del revival.

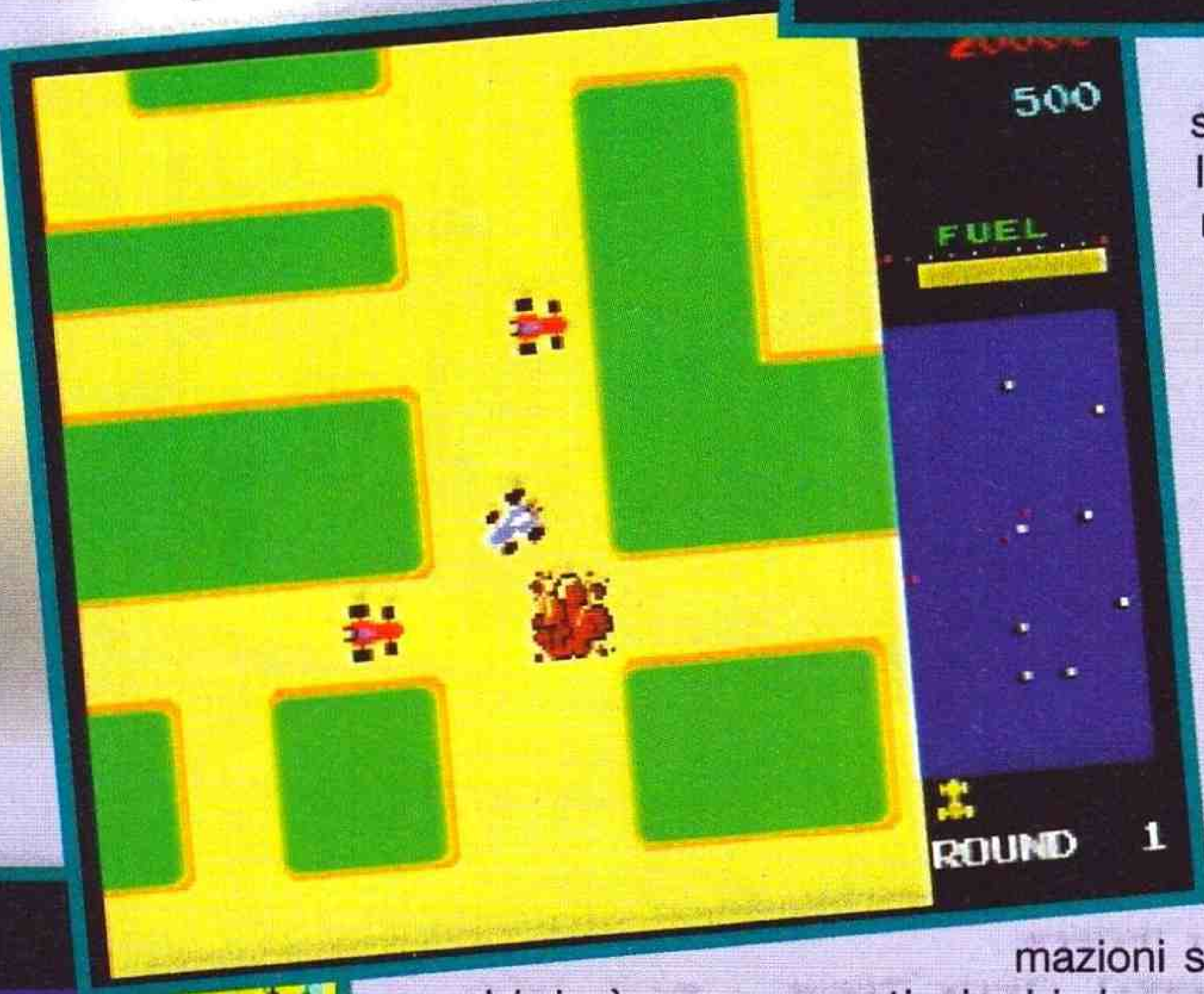
Sul CD è stata infatti riportata una riproduzione assolutamente fedele dei primi giochi della Namco: il già citato Pac Man, il mitico Galaga, il vetusto Pole Position, il simpatico Bosconian, i mediocri Rally-X e New Rally-X e l'oscuro Toypop. Ok, ok, probabilmente non saranno tutti esattamente dei giochi mitici. Toypop, per esempio mi è assolutamente sconosciuto, nonostante si tratti di uno dei più recenti. È un gioco di labirinto del 1986 in cui dovete recupe-



rare un po' di pozioni, raccogliere bonus, distruggere blocchi e nemici, e trovare l'uscita al prossimo livello, tutto sommato abbastanza superfluo.
New Rally-X e Rally-X, sono più o meno lo stesso gioco, il primo con la grafica un po' migliorata: anche qui non dovete che evitare le altre macchine in un labirinto, e nel contempo raccogliere un po' di bandierine; sinceramente non sono mai riuscito a sopportarlo neanche ai tempi, figuratevi adesso.
Bosconian è un altro titolo che forse non tutti conoscono: trattasi di shoot 'em up a scrolling multidirezionale in cui dovete distruggere un po' di basi aliene in uno spazio quasi più affollato del nostro ufficio.
Pole Position invece non dovrebbe aver bisogno di presentazioni: è il decano dei giochi di corsa (mi guardo bene, comunque, dal sostenere che si tratti del primo), per anni (o almeno così sembra) è stato il Pac Man dei giochi di corsa, con orribili conversioni per Atari VCS 2600 e Commodore 64.



A giocarlo adesso, ripensandoci, quelle conversioni non erano tanto male, era proprio l'originale ad essere una tristezza globale: forse è proprio Pole Position il gioco più umiliato dal confronto con i moderni giochi di corsa.
Anche su Pac Man c'è poco da dire, tranne che, dopo anni di cloni, questa è la versione più fedele al coin op su cui possiate mettere le mani.
E per ultimo c'è, naturalmente Galaga: questo sì che è un vero mito. È uno degli shoot 'em up più gettonati dei suoi tempi, un patriarca del genere spara e fuggi a ondate di alieni, uno dei punti più alti del genere. Ok, forse un po' di componente nostalgica ci sarà sicuramente (figuratevi che in redazione avevamo installato il simulatore di C64...), ma si tratta di un titolo a cui a tutt'oggi gioco molto volentieri, al pari delle ultimissime uscite per Playstation e, a quanto pare, una discreta parte della redazione è d'accordo con il sottoscritto (ricordo ancora le incursioni in sala giochi con la mancetta guadagnata facendo il chierichetto... NdAlex).
Ma Namco Museum è molto di più di una semplice collezione di vecchi giochini, è un vero e proprio museo. Potete infatti visitare tutta una serie di sale piene di cimeli dei vari giochini: il tutto è in giapponese stretto, ma ci potete trovare le vecchie istruzioni dei giochi, una descrizione dei loro personaggi, visualizzare tutti gli sprite, dare un'occhiata alla scheda madre originale, e in generale, se foste giapponesi, reperire una quantità di informazioni sulla storia di questi giochi degne di un vero maniaco.
Le loro riproduzioni sono poi di una fedeltà totale: figuratevi che potete addirittura selezionare liberamente gli switch di ogni gioco, quegli interruttori presenti su ogni scheda madre che permettevano di variare diversi parametri: i punti, le vite, il livello di difficoltà, etc., senza considerare quella strana serie di simboli che apparivano su schermo quando i coin-op effettuavano il self check...



Beh, che dire? Saremo malati noi, ma i vecchi giochini ci piacciono un casino (solo perché avevano una manciata di pixel non vuol dire che alcuni non avessero alla base delle idee semplicemente grandi). Peccato che in questa collezione i titoli siano un po' debolucci: Rally-X e Pole Position sono abbastanza tristi, e l'unico gioco veramente grandioso è Galaga. So benissimo che questo CD è al di là di qualsiasi voto e che piacerà solo a qualche vecchio appassionato, ma io non posso fare a meno di consigliarvelo...

Stefano Giorgi

PLAYSTATION	
GRAFICA Beh, non esistono davvero parametri di confronto.	N.C.
SONORO Idem come sopra.	N.C.
GIOCABILITÀ - A parte Galaga la collezione non eccelle.	81
LONGEVITÀ + Sono in giro da 15 anni, basta?	84
NAMCO	81

TIME WARNER INTERACTIVE'S
Virtua Racing
VR
UNA CORSA VIRTUALE IN FORMULA 1
Dovrai sfidare ben 15 squadre durante l'intera stagione, scoprendo dall'alto i segreti della corsa virtuale.
E quando diventi troppo bravo... cambia livello!
TIME WARNER INTERACTIVE
SEGA SATURN
MODALITA' DI GIOCO 1 o 2 GIOCATORI, 10 PERCORSI, 7 CREATI APPOSITAMENTE PER SATURN; 5 VETTURE TRA CUI SCEGLIERE; 3 DIVERSI LIVELLI DI GIOCO.
£. 129.900
Numero Verde 167-821177
LEADER
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

Dragon Lore

THE LEGEND BEGINS

IMPORT

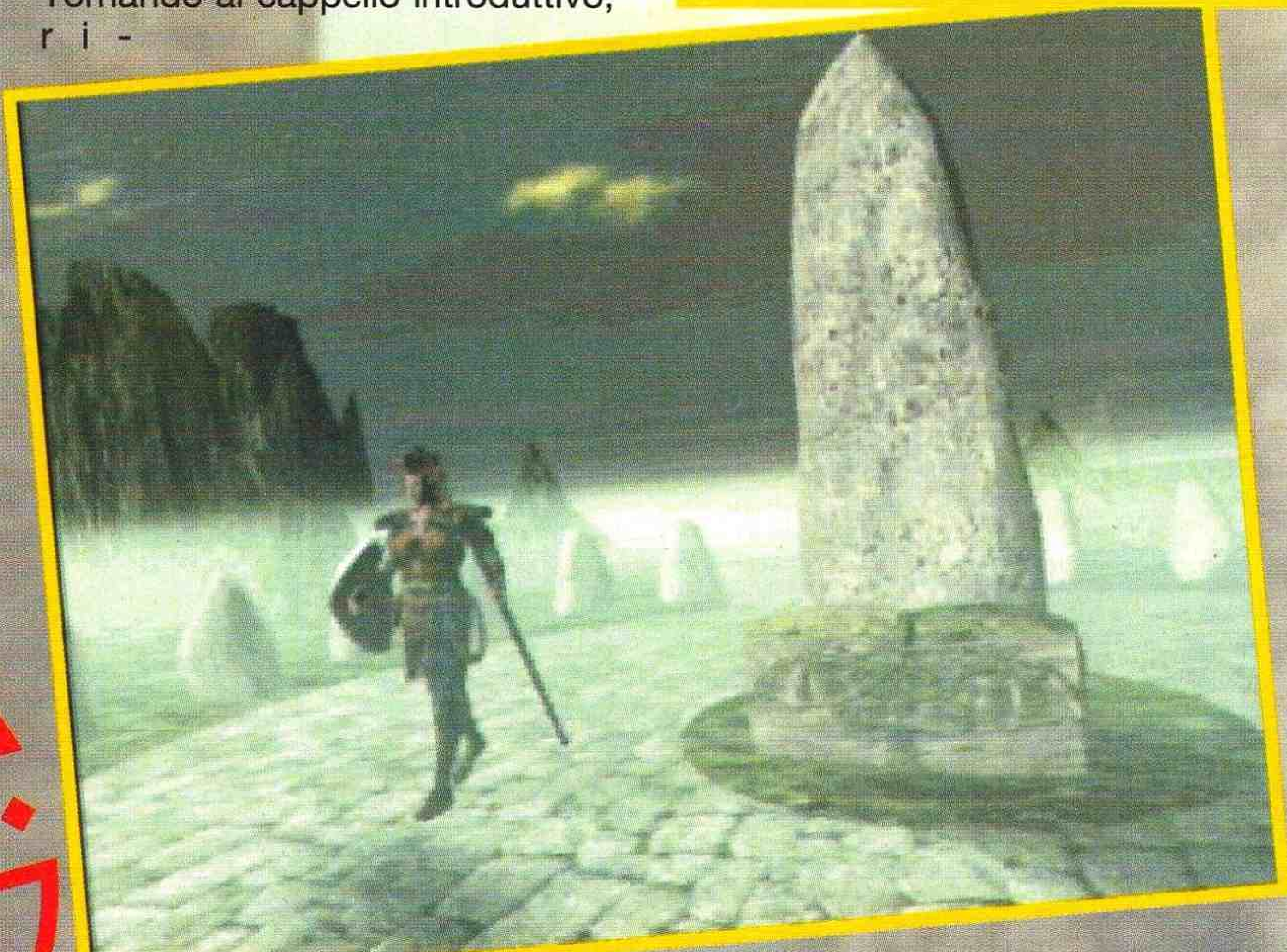
85

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	-

Un contadino, un drago e il 3DO: cos'hanno in comune?

Mah, a occhio e croce niente, a meno che non si stia parlando di Dragon Lore, una delle ultime produzioni dei Cryo, la grande software house francese (tra le mie preferite) che ultimamente si è lasciata un po' andare e ha sfornato dei giochi al limite della decenza come Aliens: A Comic Book Adventure (uno dei più grandi fischi della storia e una delle delusioni più cocenti della mia carriera di videoludomane. Voglio Alien Trilogy!) e The Raven Project. Un vero peccato perché lo stesso Dragon Lore (su PC) e Lost Eden erano proprio dei grandissimi giochi...

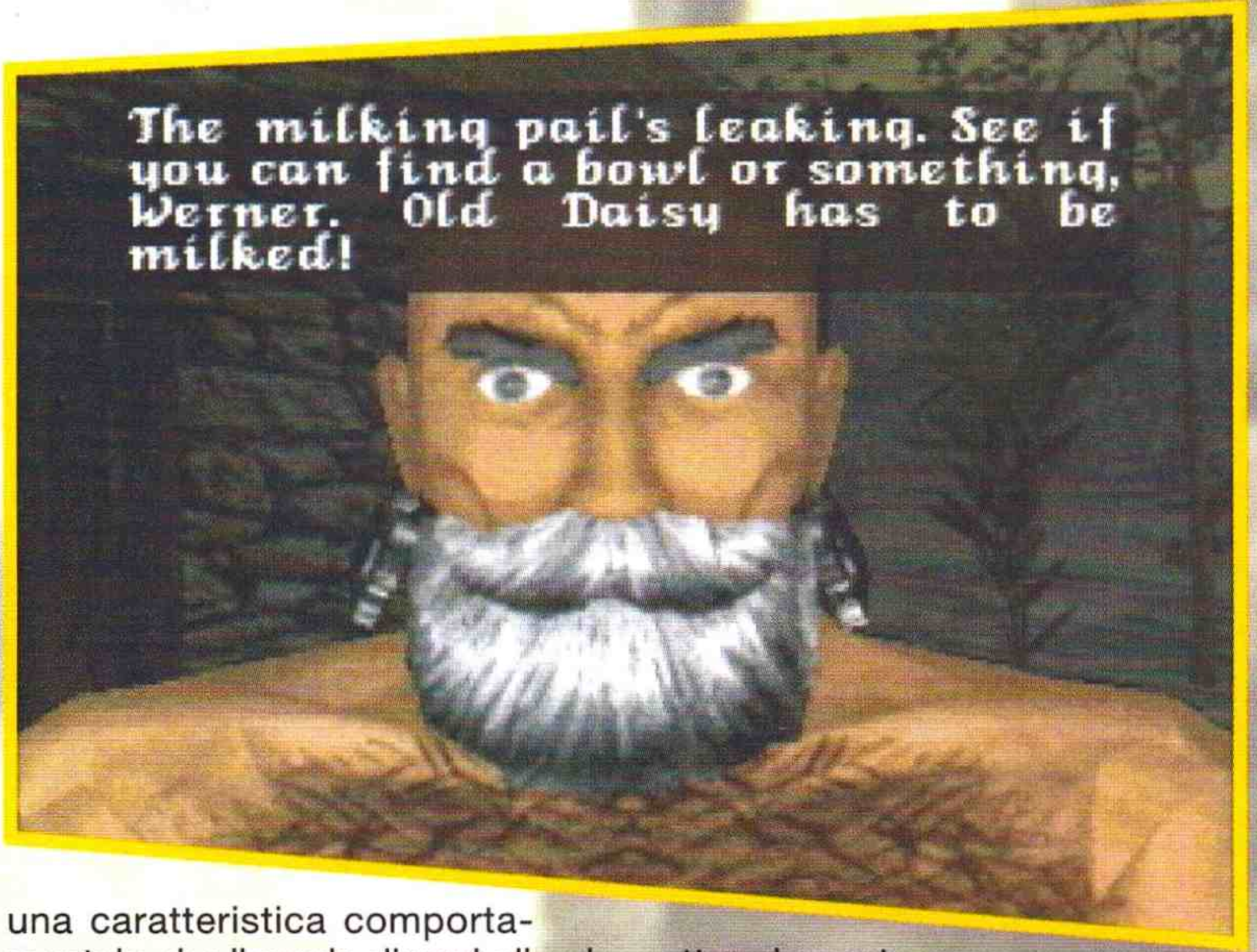
Tornando al cappello introduttivo, riprendiamo le fila dal famoso contadino e del suo drago, ma per capire a cosa mi riferisco è necessario illuminarvi con un po' di storia.



Dragon Lore è la prima parte di una saga epica che vi vede protagonisti nei panni di un baldanzoso giovane di nome Werner Von Wallenrod, appartenente alla dinastia dei Von Wallenrod (ma no? Pensavo che discendesse dai Rossi...), una valorosa stirpe di guerrieri data per distrutta in seguito al feroce attacco di Haagen Von Diakonov, disposto a tutto pur di strappare il prestigio dell'essere Dragon Lord (non è un errore!), un privilegio tramandato di generazione in generazione proprio dai Von Wallenrod.

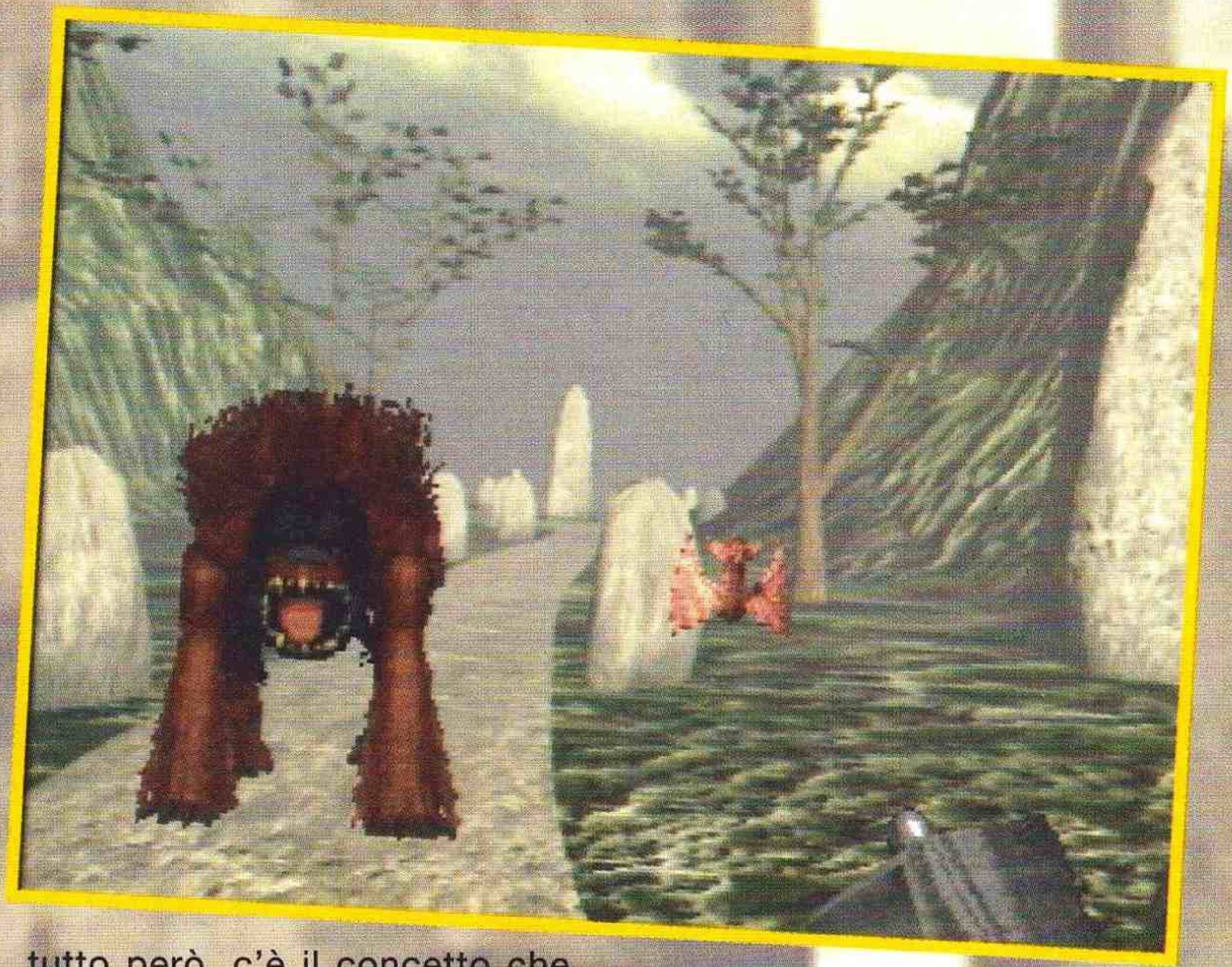
Tutto ok, se non fosse che il giovane Werner non sa di essere l'ultimo discendente dei Von Wallenrod e che fino al diciottesimo anno di età (il giorno in cui,

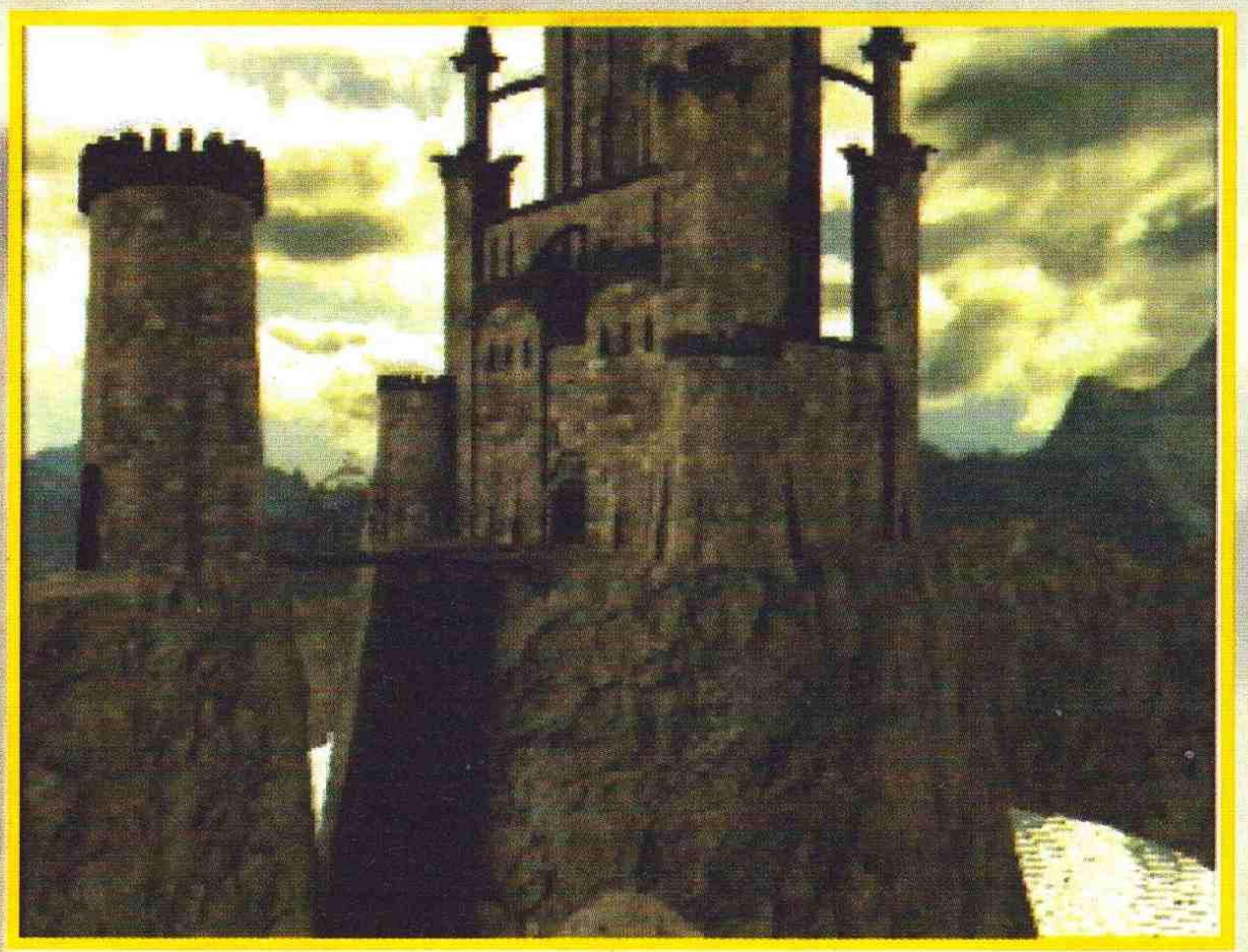
teoricamente inizia l'avventura) ha vissuto all'interno di una fattoria, accudito da un patrigno che per questi lunghi anni si è spacciato per suo padre (Axel Von Wallenrod, perito sotto i colpi di Von Diakonov).
Giunto il giorno del compleanno, il nostro Werner si ritroverà ad affrontare il suo destino: riconquistare il titolo di Signore Dei Draghi usurpato alla sua famiglia, e del quale sarebbe dovuto diventare erede.
E qui inizia il gioco vero e proprio. La visuale ricorda molto i tipici giochi in soggettiva che, finalmente (o purtroppo?), stanno invadendo anche le console. L'unica particolarità di questo Dragon Lore è che, al contrario di Doom, per fare un esempio, il movimento non è libero: ci ritroviamo quindi di fronte a una specie di movimento "a blocchi" tipico degli RPG in stile Eye Of The Beholder e almeno per una volta, non dovremo stare a dissertare sul fatto che il gioco sia realizzato in "3D vero" oppure che le texture siano calcolate "in tempo reale", e per quanto mi riguarda è anche un bene.
Lo scopo di Dragon Lore è, come già detto in precedenza, di recuperare il Titolo di Signore Dei Draghi, ma al contrario di quello che ci si potrebbe aspettare, la nostra missione non consisterà solamente nel massacrare bonariamente il prossimo, bensì ci si dovrà ingegnare e barcamenarsi in molteplici situazioni. Tutte le nostre azioni saranno monitorate da delle entità di una potenza non meglio precisata, i Dragon Knight. Come in tutti i giochi di ruolo che si rispettino, questi hanno un "allineamento", una caratteristica comportamentale che li rende diversi gli uni dagli altri: c'è chi apprezza la violenza e chi la ragione. Siccome alla fine dell'avventura (sempre che riusciate ad arrivarci vivi e vegeti!) dovrete essere "votati" proprio da questi Cavalieri, fate molta attenzione sulle scelte da fare: è inevitabile però, che soddisfando i piaceri di uno si incappi nelle ire dell'altro. L'unica cosa da fare è decidere sin dall'inizio che atteggiamento usare nei confronti degli eventi, in modo tale da far prevalere comunque e nettamente un lato della vostra personalità (indipendentemente dal fatto che sia violento o razionale).
Dragon Lore è uno di quei giochi che definire lineare equivale a dire che il cane miagola (una similitudine assolutamente cretina, però questo è quello che passa il convento, perciò muti!): le cose da fare sono davvero parecchie e in alcuni momenti possono essere addirittura fuorvianti; alla base di



MA

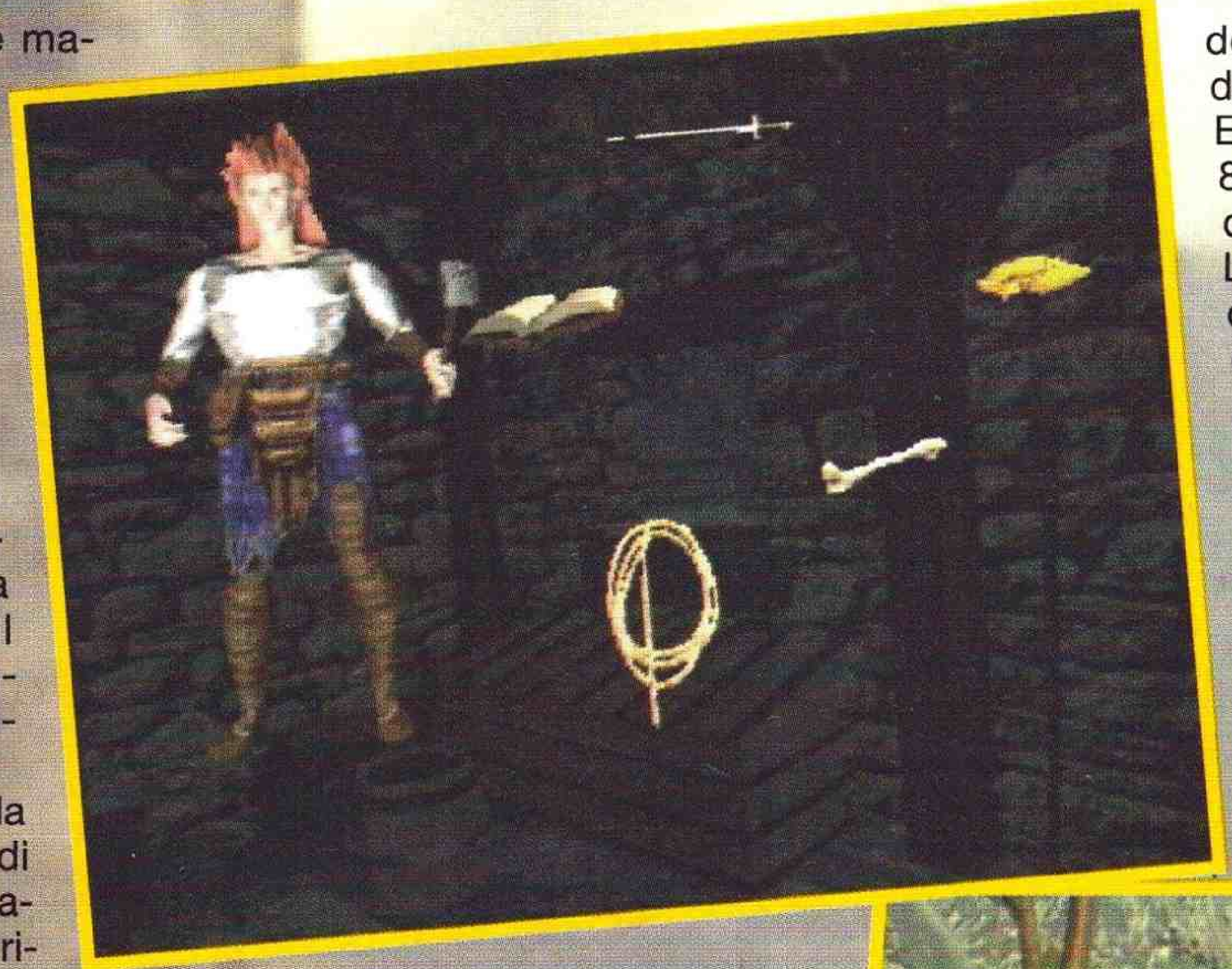
Per un qualche strano motivo, pur avendo visto solo da molto lontano la versione PC pensavo si trattasse del solito gioco che piace solo ed esclusivamente a MAO (succede molto spesso). Invece, giocandoci un po' sono arrivato alla conclusione che non è poi tanto male, anzi: è tutto sommato un'avventura interessante, realizzata in maniera originale e spettacolare e provvista di una trama non disprezzabile. A "dare una mano" alla versione 3DO ci pensa poi la velocità, leggermente aumentata rispetto a quella PC, anche se talvolta i caricamenti possono dare a noia. Nessuno può comunque accusare i Cryo di non aver fatto tutto il possibile per produrre un buon gioco, dato che hanno addirittura aumentato il numero di CD occupati dal gioco (ora sono tre). Insomma, un bel gioco per 3DO: dovrebbe bastare di questi tempi per i possessori della console del gruppo Matsushita...





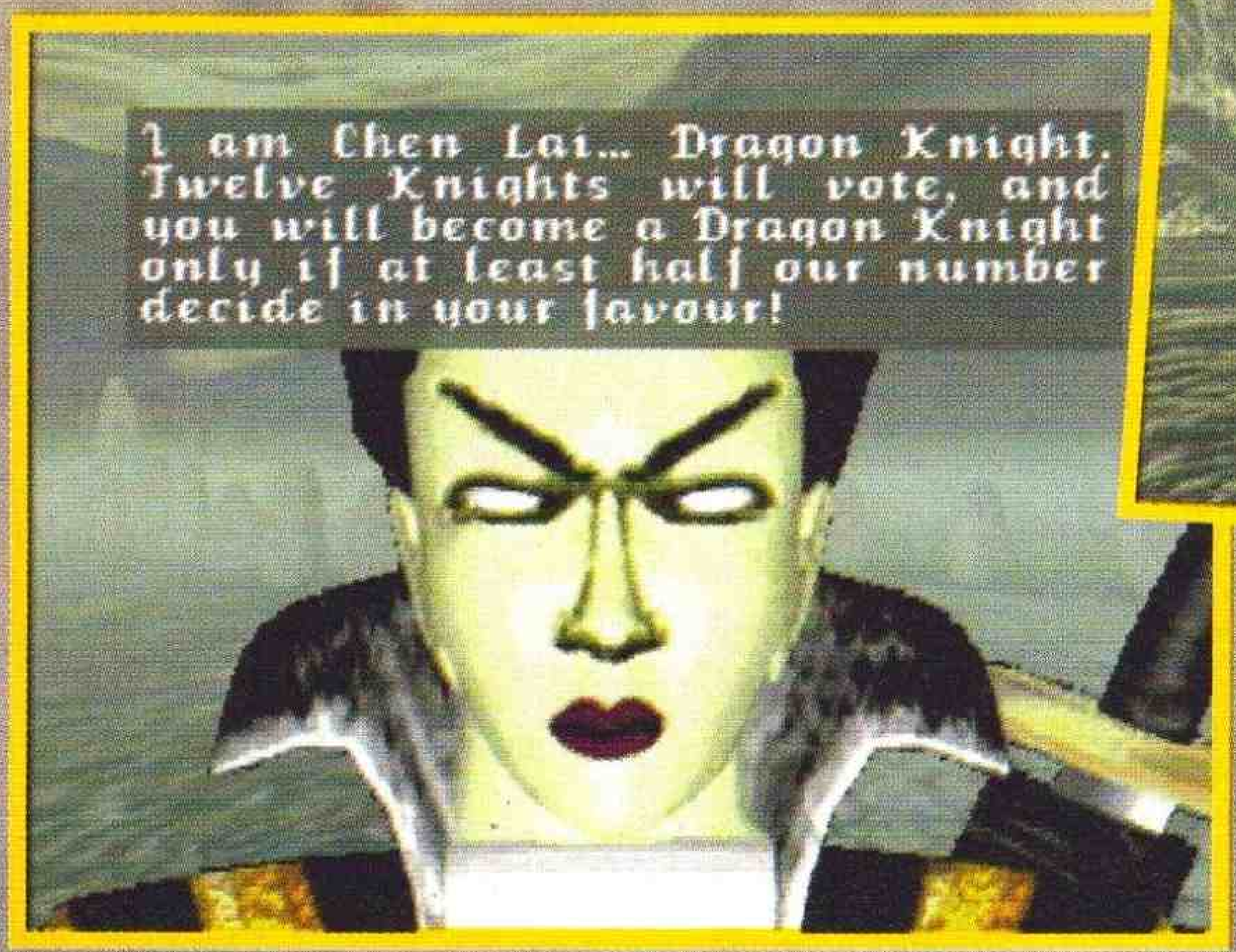
tutto però, c'è il concetto che, tranne in alcuni casi particolari, la sequenza delle azioni da compiere è abbastanza libera.
Con il progredire dell'avventura si acquisteranno nuovi punti esperienza (è un gioco di ruolo, anche se di impostazione prettamente arcade, no?), nuovi oggetti e così via, in modo da rendere sempre meno vulnerabile il buon Werner. Oltre al menare le mani, in Dragon Lore è necessario destreggiarsi anche con le arti magiche che, in alcuni frangenti, sono assolutamente indispensabili per avanzare nel gioco.
Il sistema per usare queste magie è piuttosto macchinoso: sulle pergamene che si trovano disseminate qua e là gli incantesimi sono raffigurati da quattro simboli

avversario davanti e magari componete la sequenza errata di rune: che fate, gli dite di aspettare?).
A parte questo piccolo particolare, Dragon Lore è un gioco appassionante e lungo; la difficoltà degli enigmi è davvero ben calibrata, in modo tale da non fare risultare il gioco né troppo difficile né troppo semplice.
Per quanto riguarda la grafica, ci troviamo di fronte a un piccolo capolavoro per quanto ri-



dovrebbe averci guadagnato qualcosa.
E allora perché solo 85? Perché sono conscio che Dragon Lore non è uno di quei giochi "facili", ed è destinato a un pubblico abbastanza elitario: del resto i giochi di ruolo non piacciono a tutti, però non si può dire lo stesso delle avventure! Fate voi...

Andrea "FAKE" Della Calce



runici. A prescindere dal fatto che ogni volta che si deve castare una magia bisogna mollare l'arma che si ha in pugno e piazzare il libro delle magie, bisogna anche "copiare" la giusta sequenza e poi lanciare la magia stessa, cosa che magari in combattimento può risultare lenta e appunto macchinosa (avete un

guarda i fondali statici, un po' meno per quanto riguarda le animazioni dei personaggi. Tutto sommato però, questo problema svanisce nel momento in cui cominciate a giocarlo: la trama, il background, la grafica, il sonoro vi piglieranno talmente tanto che difficilmente riuscirete a staccarvi dallo schermo!

Alla fine vi importerà poco o nulla se il parlato non è sincronizzato con i labiali!
Un prodotto che ha mantenuto intatto il fascino della versione PC e non ha perso nulla nella trasposizione su 3DO, anzi forse a livello di velocità e della gestione delle routine (poche per essere sinceri)

3DO	
GRAFICA + ottimi i fondali statici - un po' meno le animazioni	90
SONORO + tutto parlato - in inglese	88
GIOCABILITÀ - non molto immediato	80
LONGEVITÀ + vario + ben calibrato	88
CRYO/MINDSCAPE	85

89

Street Fighter Alpha Warriors' Dreams

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	8

Quando un tizio in kimono bianco vi aspetta sotto casa per aggredirvi a palle di fuoco, e la sera prima avete fatto a botte con un gigante senza un occhio e dall'ampia cicatrice sul petto, forse è il caso di iniziare a considerare la possibilità di cambiare le vostre abitudini di vita.

Cosa che, a quanto pare, i personaggi del rullakartoni più famoso del mondo non sembrano aver la minima intenzione di fare! Mi sembra di sentirli, i genitori di Chun-Li: "Figlia mia, ma possibile che tutte le tue compagne di scuola pratichino sport come la danza e la ginnastica artistica, e tu ti ostini a distruggere automobili a calci?; e quelli di Sagat, poi? Il suo papà deve aver smesso di sculacciarlo dopo aver visto il figlioletto che sradicava i primi alberi, anziché girarci attorno per passare oltre come tutti i comuni mortali di questa terra. Tutto questo per dire come le buone abitudini non cambino mai, e per dimostrarci questa santa verità i capoccioni della Capcom hanno tirato fuori dal cilindro magico Street Fighter Zero, una sorta di "prequel" alle avventure di Ken, Ryu & co.; e così, un po' più giovani ma non meno cattivi, buona parte dei protagonisti di SSF2 Turbo fa la propria comparsa in questo giochillo insieme a diversa altra gente, proponendoci la solita formula dell'uno contro uno con tutte le opzioni di gioco possibili e immaginabili: tempo, incontri, potenza, modo per l'esecuzione delle varie combo e velocità, proprio come ai vecchi tempi (o è meglio dire ai "nuovi" tempi? Boh!). Come se non bastasse inoltre, i nostri eroi sono inspiegabilmente riusciti ad aprire un ponte videoludico fra la saga di casa Capcom e Final Fight (altro celebre picchiaduro, ma a scorrimento), invitando amici e parenti a farsi mazzulare un po' in un clima di spensierata puerilità. Ma questo non è tutto, non crediate che l'aggiunta di quattro buzzurri in più (a proposito, per varie ed eventuali delucidazioni sui nuovi arrivati andate a guardarvi il box, che se non si fosse capito l'ho fatto apposta) sia l'unica variante rispetto al passato: altra novità la si può infatti vedere sul versante grafico, con i nostri eroi completamente ridisegnati (Sagat è semplicemente una montagna) e coi fondali nuovi di pacca, anche se non sempre all'altezza della situazione... Personalmente preferivo quelli di prima, erano decisamente meglio sia come composizione che come colori. In quanto alle varie tecniche di combattimento la situazione non è cambiata più di tanto, con l'eccezione dell'aggiunta del tipo di parata, automatica o meno, della "zero" (una mossa nuova per ognuno dei personaggi "classici"), e l'introduzione del livello di carica energetica, che arrivato al terzo stadio permette l'esecuzione delle micidiali super hit combo. Ovviamente un discorso a parte va fatto per l'uso dei nuovi personaggi, che dispongono di altrettante nuove tecniche di combattimento, ma la cosa non si rivela poi così impegnativa: la giocabilità è come al solito ottima anche al primo impatto, senza contare che al novantanove per cento non si lascia la vecchia strada per la nuova... Per quel che mi riguarda continuo a preferire i "vecchi" combattenti, nonostante tizi come Adon o Guy presentino alcune caratteristiche (cioè potenza e velocità combinate alla grandissima) davvero invidiabili. In campo sonoro tanto per cambiare non è cambiato quasi niente, nel senso che musiche ed effetti fanno la loro parte come l'hanno sempre fatta, essendo discretamente coinvolgenti... Ma... cosa sono quelle foto? Tre personaggi su schermo?!? E va bene, vi ho tenuti abbastanza sulle spine, siete pronti? Gabolona dell'ultima ora! Finendo il gioco con Ryu oppure Ken a livello di difficoltà cinque (o più) accederete alla dramatic Battle, dove Gianni e Pinotto incontreranno un pompatissimo Bison in un micidiale combattimento; dotatevi di un secondo joypad, chiamate un amico e divertitevi, ma occhio perché la

RYU

E vabbè, è sempre lui: l'eroe dei due mondi, il salvatore dell'umanità, il cavaliere senza macchia e senza paura ecc. ecc.... Poco più che adolescente l'ormai storico protagonista di Street Fighter ha anche qui l'abitudine, come al solito, di trottolare a mezz'aria, tirare pugni saltando a un metro e mezzo dal suolo e lanciare palle di fuoco a ripetizione. Devastante.

NASH

Sembra Guile ma non lo è! Per la precisione questo ragazzotto dalla lunga banana (!!!) e in abbigliamento pseudo-militare, sebbene dotato di Sonic Boom e Flash Kick come il suo quasi omonimo statunitense dai capelli a spazzola, è destinato a un futuro non troppo felice: essere trasformato in Blanka da quel simpaticone di M. Bison.

CHUN-LI

Ecco un'altra vecchia conoscenza, la cinesina terribile che popolò i sogni di migliaia di videogiocatori fino all'arrivo di una certa Cammy... Peccato che prima di indossare i suoi splendidi completini ultra-stretch la nostra acrobata dagli occhi a mandorla e dalla gamba veloce girasse in tuta e scarpe da ginnastica. Morigerata.

barra energetica dei due "fratellini terribili" è in comune, e il tailandese svolazza a destra e a manca molto più che non normalmente, oltre che teletrasportarsi da una parte all'altra dello schermo in maniera abbastanza preoccupante... La situazione potrebbe quindi rivelarsi meno semplice del previsto, e non dite che non vi avevo avvisati! In quanto al modo a un giocatore invece, prima di vedere il finale di ognuno dovrete affrontare otto avversari selezionati più o meno a caso, concludendo spesso, ma non sempre, col solito Sagat. Questo è quanto, prima di concludere volevo però esprimere qualche considerazione in merito al fenomeno Street Fighter: è semplicemente incredibile il modo in cui, nonostante il passare degli anni (e "anni" in questo campo è un termine che si adopera molto, ma molto di rado), la punta di diamante della Capcom continui a mietere successi con noncuranza, rinnovandosi di tanto in tanto tramite qualche piccolo accorgimento... C'è da chiedersi quale sarà il prossimo passo, si parla già di uno Street Fighter 2 Movie (la cui presentazione è inserita nel cd, insieme quella di Biohazard) e di Street

KEN

Corre voce che il "fratellino terribile" di Ryu fosse solito spiare le lezioni di lotta di quest'ultimo, dimenticandosi per l'intensa partecipazione emotiva di farsi dare una bella regolata ai biondi capelli... Il risultato? Un alter ego del karateka dal kimono bianco, come lui veloce, resistente e dotato di un'energia da centrale idroelettrica.

GUY

Direttamente da Final Fight ecco arrivare questo velocissimo distruttore di bidoni: memore delle passate esperienze infatti, il piccolo grande uomo passa le sue giornate a ridurre l'ingombro dei fusti metallici contenenti sostanze tossiche semplicemente fracassandoli a mani nude, col risultato di diventare più anormale di quel che è già. Radioattivo.

RAFFO

Proprio quando si pensava che i classici picchiaduro bidimensionali non avessero più futuro, ecco che salta fuori quest'ennesimo episodio di Street Fighter. Devo ammettere che mi sono divertito parecchio a giocarci, i personaggi sono abbastanza nuovi e le loro mosse sono abbastanza innovative da catturare l'attenzione per un bel po'. La grafica è molto intrigante e per un po' fa piacere dimenticarsi dei poligoni, certo, ormai credo proprio che questo genere sia al lumicino, ma finché dura io continuerò a sostenerlo.

SODOM

Ovvero: un nome, una garanzia! Altro mazzagonista di Final Fight, il tizio in questione è armato di due poco rassicuranti pugnali giapponesi, che nel tempo libero pare utilizzi per le attività più disparate... Ma in realtà il suo segreto è un altro: sotto quella maschera si nasconde il più grande cuoco del mondo, e non voltategli mai le spalle perché potrebbe anche offendersi.

VEGA (M. BISON), GOUKI (AKUMA) & DAN.

Ovverosia i tre personaggi nascosti in questo splendido gioco elastico! Già famosi i primi due, un po' meno il terzo: questo giovine guerriero (un bell'incrocio fra Ken e Ryu) sembra avere un conticino in sospeso con Sagat, che gli ha fatto fuori il papà dopo che quest'ultimo era riuscito a cavare al tailandese il suo occhio preferito... Quando c'è l'amicizia, c'è tutto.

ADON

E chi l'ha detto che l'allievo non può superare il maestro? Ricordo perfettamente la facilità con la quale sconfissi Sagat nella prima versione di SF, dopo essermi allenato più e più volte contro questo simpatico boxer tailandese... Una vera potenza della natura, rapido ma soprattutto aerodinamico grazie a una considerevole nappa e al fendente taglio di capelli.

BIRDIE

Grande, grosso e cattivo: il punkaccione inglese già presente in Street Fighter (il primo!) ha la curiosa abitudine di cambiare il colore della pelle, passando dall'originario bianco latte a un bel colorito bruno. Non che ciò influisca molto sul dolore che in ogni caso riesce a procurare, afferrando gli avversari con una catena e sbatacchiandoli a destra e a sinistra, ma tant'è...

Fighter 3, interamente realizzato in grafica poligonale. Da parte mia credo comunque che, nonostante tutti gli sforzi possibili, il filone cominci a essere così massicciamente sfruttato da mostrare evidenti segni di inflazionamento: ne è la dimostrazione l'uscita di Street Fighter the Movie, prodotto a puro scopo commerciale, e il fatto che dal giorno di quel triste evento più di una persona abbia cominciato a rimpiangere le precedenti versioni del gioco. Questo Street Fighter Zero può quindi essere visto in due modi: o l'ennesima spremitura di concetti già visti e stravisti milioni di volte, che iniziano a scocciare chi ha un bel po' di trascorsi del genere alle spalle, o un nuovo capitolo (che tolto il suddetto SF the Movie sarebbe anche il primo a uscire per PS-X) degli ormai mitici picchiatori capcomiani. Per il sottoscritto, tolta la novità del passaggio di console non è che la situazione sia delle più rosee, tanto che a meno di ripensamenti dell'ultima ora avrei deciso di affibbiare al gioco un voto finale di poco inferiore al novanta: non tanto per cattiveria, quanto perché l'assenza di "colonne portanti" come Blanka, Vega (lo spagnolo con la maschera, non Bison) e gli ultimi quattro mazzulatori arrivati a SSF2 Turbo proprio non me l'aspettavo... In attesa di vedere cosa succederà la prossima volta comunque, prendete questo SF Zero come un buon beat 'em up, ma se già ne avevate le tasche piene non crediate di trovare niente di troppo nuovo.

Emanuele "Mr. Tao" Fiorillo

ROSE

L'eleganza innanzitutto! se poi da quella graziosa sciarpetta in cashmere partono raggi laser, palle infuocate e tramvate sui denti che è un piacere cosa ci volete fare? Il savoir fare non è certo prerogativa dell'italiano medio, e questa "femme fatale" sembra volerlo dimostrare a tutti i costi accogliendo i suoi sfidanti nientemeno che nell'arena de "L'urlo di Chen terrorizza anche l'occidente".

SAGAT

Ma com'è possibile? Ebbene sì, il caro Sagat in gioventù soffriva di notevoli complessi di inferiorità, fino al giorno in cui decise, con una cura ormonale, di distribuire i suoi centoventi chili su due metri e trenta, anziché sui due e venti scarsi coi quali si presenta in questa edizione: un po' più basso, ma molto più largo.

PLAYSTATION	
GRAFICA + belli i personaggi + ottima conversione dal coin-op	90
SONORO + due tipi di colonna sonora... - ... Ma non si nota più di tanto	89
GIOCABILITÀ + è sempre Street Fighter + divertentissimo l'incontro a tre	90
LONGEVITÀ + sette lottatori in più dal Turbo - undici lottatori in meno dal Turbo	87
CAPCOM	89

ASTROCOMPUTER

LA LEGGENDA CONTINUA CON... TEKKEN II

CONSOLLE

SUPER NES (USA) + PAD	L. 199.900
SUPER NINTENDO (PAL) + SCART + PAD	L. 199.900
MEGA DRIVE II + 2 PAD + FIFA '96	L. 279.000
MEGA DRIVE II + 2 PAD + SONIC KNUKLES	L. 269.000
GAME GEAR + GIOCO	L. 209.000
GAME BOY + TETRIS	L. 125.000
SONY PSX (JAPAN) + GIOCO + SCART	TELEFONARE
SONY PSX (EUROPEA) + DEMO	L. 670.000
SONY PSX (USA) + GIOCO +2 DEMO	L. 839.000
SEGA SATURN (JAPAN) + 1 GIOCO	L. 849.000
+ 2 GIOCHI	L. 890.000
SEGA SATURN (EURO) + DAYTONA + PAD	L. 950.000
SEGA SATURN (USA)	TELEFONARE
NEO GEO CD + 10 GIOCHI	L. 799.000
IN ARRIVO... NEO GEOCDZ	TELEFONARE

ACCESSORI

COPPIA JOYPAD INFRAROSSI + CENTRALINA PER SEGA SATURN E SONY PSX
L. 99.000

CAVO SCART RGB PER SONY PSX
L. 39.000

ADATTATORE SEGA SATURN
L. 55.000

DISPONIBILI ADATTATORI PER SONY PSX — TELEFONARE

VIRTUA GUN PER SEGA SATURN
L. 99.000

VOLANTE
L. 159.000

GAME GEAR

POPILS	49.000
STREET OF RAGE 2	49.000
ROBOCOP	49.000
DRACULA	49.000
JUDGE DREDD	49.000
GP RAIDER	49.000
RISTAR	49.000
SPEEDYRAP	49.000
S. MONACO GP	49.000
G. LOC	49.000
ASTERIX	49.000
NBA ACTION	49.000
MADDEN '95	49.000
WINTER OLYMPIC	49.000
AX BATTLER	49.000
DESERT STRIKE	49.000
ACCESSORI	
BATTERY PACK	TELEF.
ADATTATORE AUTO	TELEF.

GAME BOY

KILLER INSTINCT	45.000
MORTAL KOMBAT III	49.000
STREET FIGHTER II	49.000
BATMAN FOREVER	45.000
PRIMAL RAGE	45.000
KIRBY DREAM LAND II	49.000
SAMURAI SHODOWN	45.000
THE FLINSTONES II	35.000
DONKEY KONG LAND	45.000
JUDGE DREDD	45.000
NBA JAM T.E.	39.000
ANIMANIACS	35.000
MORTAL KOMBAT II	45.000
FLIP PULL	35.000
FRANKENSTEIN	35.000
FERRARI GRAND PRIX	35.000
ROBIN HOOD	35.000
KID DRACULA	35.000
COOL SPOT	35.000
ROBOCOP 2	35.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	35.000
NIGEL MANSELL'S RACING	35.000
F1 RACE WITH 4 PLAYER ADAPT.	35.000

MEGA DRIVE

FIFA 96	99.000
MISSION IMPOSSIBLE	119.000
PREMIER MANAGER	109.000
MICROMACHINES T.T.	109.000
REAL MONSTER	119.000
POWER RANGERS	119.000
PHANTASY STAR 4	139.000
VECTOR MAN	109.000
THE OOZE	110.000
ETRNAL CHAMPION	69.000
NHL 96	110.000
TOP GEAR	75.000
STAR TREK DEEP SPACE NINE	110.000
S. SHOWDOWN	75.000
MICKEY MANIA	85.000
COOL SPOOT	59.000
BATMAN FOREVER	119.000
RUGBY CUP 95	TELEF.
POWER RANGER THE MOVIE	119.000
EARTH WORTM JIM	90.000
S. STREET FIGHTER 2	85.000
SCOOBY DOO	90.000
MORTAL KOMBAT II	79.000
MORTAL KOMBAT III	129.000
PIT SAMPRAS 96	109.000
EXO SQAD	109.000
NBA JAM T.E.	98.000
FIFA 95	75.000
MAXIMUM CARNAGE	83.000
VOLVERINE	70.000
TENNIS J. CAPRIATI	70.000
WWF RUMBLE	89.000
STREET RACE	90.000
NHL 95	85.000
VIRTUA RACING	85.000
LION KING	95.000
LANDSTALKER	69.000
ROLLING THUNDER III	75.000
SHINOBI	75.000
ACCESSORI	
MEGA PAD 6 TASTI	25.000

SUPER NINTENDO

DONKEY KONG COUNTRY 2	TELEF.
90 MINUTES	TELEF.
CIRCUIT USA	TELEF.
DEEP SPACE 9	TELEF.
MISSIONE IMPOSSIBLE	TELEF.
KILLER INSTINCT	125.000
KILLER INSTINCT (USA)	135.000
DOOM TROOPERS	139.000
THEME PARK	119.000
YOSHI ISLAND	135.000
MORTAL KOMBAT III	119.000
GIVE 'N GO NBA	129.000
CIRCUS MYSTERY	109.000
INT'L SUPERSTAR SOCCER	125.000
LOST VIKINGS 2	129.000
MEGAMEN X 2	90.000
NHL 96	109.000
MEGAMEN 7	99.900
DRACULA X	139.000
SPEEDY GONZALES	110.000
BIKER MICE	79.000
CHRONO TRIGGER	135.000
SECRET OF EVERMORE	135.000
RETURN OF JEDI	89.000
R-TYPE 3	65.000
BOMBERMAN 2	89.000
ZELDA	89.000
D. BALLAZ 3	99.000
D. BALLAZ 2	99.000
YUYU HAKUSHO THE FINAL	99.000
ADDAM'S FAMILY	89.000
DEMON CREST	78.000
BIOMETAL	64.000
ZOOP	110.000
DIDDY KONG QUEST	TELEF.
E. WORM JIM II	TELEF.
FIFA SOCCER 96	129.000
NBA JAM 96	TELEF.
MADDEN FOOTBALL 96	TELEF.

PSX JAPAN

VAMPIRE	TELEF.
BIO HAZARD	TELEF.
HORNED HALL (con pistola)	TELEF.
POLICENAUT	TELEF.
STALFEDER	TELEF.
NAMCO MUSEUM VOL. 2	TELEF.
KILEAK THE BLOOD 2	TELEF.
S.FIGHTER ZERO	TELEF.
TOSHINDEN 2	TELEF.
RIDGE RACER REVOLUTION	159.000
DARK STALKER	TELEF.
TWO TENKAKU	TELEF.
STREET FIGHTER ALPHA	TELEF.
S.STREET FIGHTER MOVIE	119.000
PRIME GOAL EX	150.000
METAL JACKET	119.000
D. BALLAZ	119.000
HYPER FORMATION SOCCER	150.000
PHILOSOMA	150.000
HERNIE HOPPERHEAD	129.000
CYBER WAR	130.000
POP TWIN BEE YAO	129.000
CYBER SLEED	119.000
V. TENNIS	150.000
TEKKEN	150.000
KING OF BOOWLING	150.000
W. ELEVEN	150.000
TEKKEN II	TELEF.
ACTIVA SOCCER	TELEF.
ON SIDE - CALCIO	TELEF.
LONE SOLDIER	TELEF.
ASSAULT RIGS	TELEF.
KING ON SPIRITS	TELEF.
CRAZY IVAN	TELEF.
FIFA SOCCER 96	125.000

PSX EUROPEA

DEFCON 5	NEW	TELEF.
ALIEN TRILOGY	NEW	TELEF.
VIEWPOINT	NEW	TELEF.
NBA 96		TELEF.
JOHNNY BAZOCATONE		TELEF.
KRAZY IVAN		TELEF.
ASSAULT RIGS		TELEF.
THUNDER STORM II		TELEF.
LOADED		TELEF.
POWER SOCCER		TELEF.
ACTUA GOLF		TELEF.
ACTUA SOCCER		TELEF.
FIFA SOCCER 96		105.000
LONG SOLDIER		TELEF.
WARHAWK		TELEF.
TWISTED METAL		TELEF.
MORTAL KOMBAT III		TELEF.
DESTRUCTION DERBY		TELEF.
NBA T.E.		TELEF.
RIDGE RACER		TELEF.
JUMPIN FLASH		TELEF.
KILEAK		TELEF.
WIPEOUT		TELEF.
RAY MAN		TELEF.
NOVA STORM		TELEF.
AIR COMBAT		TELEF.

PSX USA

ROAD RUSH	TELEF.
SHOCK WAVE II	TELEF.
CYBER SPEED	TELEF.
PRIMAL RAGE	TELEF.
TWISTED METAL	TELEF.
FIFA '96	TELEF.
VIEW POINT 95	TELEF.
SHOCK WAVE ASS.	TELEF.
WARHAWK	TELEF.
DOOM II	TELEF.
DESTRUCTION DERBY	TELEF.
WORMS	TELEF.
RAY MAN	115.000
TOSHINDEN	115.000
RIDGE RACER	115.000
T. ECLIPSE	115.000
RAIDEN PROJECT	115.000
EXYREME CANYES	115.000
UFO-DEFENSE	115.000
OFF-WORLD INT.	115.000
THEME PARK	115.000
MORTAL KOMBAT II	129.000
WESTRLEMANIA	115.000
ACCESSORI	
BORSA PSX CON PAD + EXTENDER + CD CLEANER	99.000
CAVO LINK	TELEF.
CAVO SCART	39.000
PAD ORIGINAL	65.000
NEG-CON	129.000
VIRTUA STICK V	159.000
MOUSE	85.000
FIGHTER STICK HORI	129.000
PAD TURBO FIRE	49.000
PSX INFRARED	99.000
PSX CONTROLLER	49.000

SEGA SATURN JAPAN

DARK STALKER REVENGE	NEW	TELEF.
VICTORY GOAL 96	NEW	TELEF.
GUARDIAN HEROES	NEW	TELEF.
CREATURE SHOCK	NEW	TELEF.
NINKU	NEW	TELEF.
KING OF FIGHTER 95	NEW	TELEF.
SAMURAI SPIRITS	NEW	TELEF.
TRUE PINBALL	NEW	TELEF.
LUPEN III	NEW	TELEF.
DARK LEGEND II	NEW	TELEF.
CHAOS CONTROL		TELEF.
GANDAL		TELEF.
PANZER DRAGON 2		TELEF.
DARK STALKERS		TELEF.
MAGIC WARRIORS		TELEF.
HAT TRACK HERO		TELEF.
VIRTUA FIGHTER 2		TELEF.
VIRTUA COP		TELEF.
XMAN CHILDREN OF ATOM		TELEF.
GHEN WAR		TELEF.
FIFA '96		TELEF.
NBA JAM T.E.		TELEF.
HOKUTO NO KEN		TELEF.
DRAGON BALL Z		TELEF.
SUPER TOSHINDEN		TELEF.
F1 LIVE INFORMATION		TELEF.
V. HANG ON 95		TELEF.
DARK STALKER REVENGE		TELEF.
THUNDER STORM & ROAD BLUSTER		129.000
INT. VICTORY GOAL		139.000
BATTLE MONSTER		139.000
PRETTY FIGHTER		139.000
RACE DRIVING		129.000
V. VOLLEY BALL		149.000
STREET FIGHTER MOVIE		139.000
P. TWIN BEE YAO		129.000
F1 - LIVE INF.		139.000
CLOCK WORK NIGHT 1		119.000
CLOCK WORK NIGHT 2		139.000
SEGA RALLY		139.000
STRIKER		TELEF.
VIRTUA RACING DE LUXE		TELEF.
GOLDEN AXE THE DUEL		TELEF.

SEGA SATURN EURO

FIFA '96	TELEF.
HI OCTANE	TELEF.
GALCTIC ATTACK	TELEF.
BLACK FIRE	TELEF.
HIGH VELOCITY	TELEF.
WING COMMANDER 3	TELEF.

SEGA SATURN USA

VIRTUA COP	TELEF.
FIFA 96	TELEF.
SEGA RALLY	TELEF.
HIGH VELOCITY	TELEF.
BLACK FIRE	TELEF.
VIRTUA RACING DE LUXE	TELEF.
SIM CITY 2000	TELEF.
CYBER SPEED	TELEF.
NHL 96	TELEF.
OFF WORLD INT.	TELEF.
ROMANCE	TELEF.
MORTAL KOMBAT III	TELEF.
MORTAL KOMBAT II	TELEF.
NBA JAM T.E.	TELEF.
BUG	TELEF.
ACCESSORI	
GUN	TELEF.
SCHEDA FILM SATURN	450.000
2 CD/VIDEOFILM V. FIGHTER 2	99.000
JOYSTICK SATURN	100.000
CAVO SCART RGB	TELEF.
MEMORK CARD	TELEF.
ADATTATORE RS MULTIPLAYER	TELEF.
SATURN INFRARED PAD	TELEF.
PAD TURBO FIRE	TELEF.
PAD CONTROLLER	TELEF.

NEO-GEO CD
GIOCHI DA L. 29.000

SAMURAI SHODOWN	
KING 94	
SUPER SIDEKICK II	
FOOTBALL FRENZY	
CARNOV REVENGE	
AEROFIGHTER	
VIEW POINT	
REAL BOOT	NEW
SAMURAI III	NEW
KING 95	NEW

32 X PAL

VIRTUA RACING	79.000
CHAOTIX	79.000
DOOM	79.000
METAL HEAD	79.000
STAR WARS	79.000
AFTER BURNER	79.000

32 X USA

MORTAL KOMBAT II	19.900
AFTER BURNER	19.900
COSMIC CARNAGE	19.900
BASEBALL 95	19.900
NBA T.E.	19.900
SPACE HARRIER	19.900
WWF RUMBLE	19.900
STAR WARS	19.900

3DO
GIOCHI DA L. 69.000

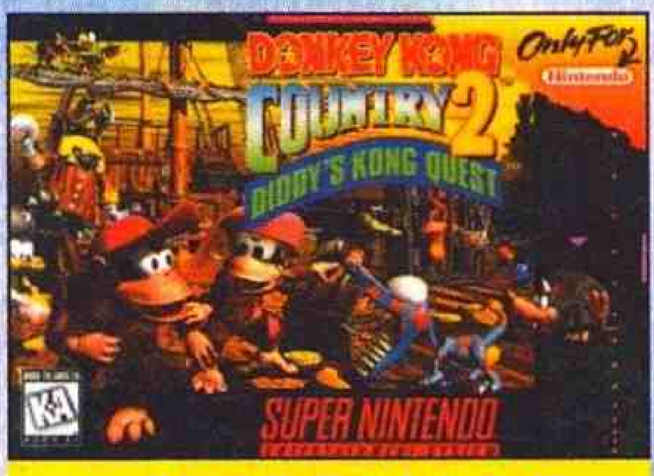
BC RACERS
BLADE FORCE
DOOM
DRUG WARS
DRAGON LORE
BATTLE SPORT
SPACE PIRATES
SOCCER KID
PGA YOUR GOLF '95
SPACE ACE
PERFECT GENERAL
GEX
CANNON FODDER
FOES OF ALI'
ACTION PACK (3 giochi)
ZHADNOST
TRIPD
WOLFENSTAIN 3D
IMMERCENARY
SYNDICATE
SHADOW

ACCESSORI

MODULATORE PAL	129.000
GAME GUN	89.000
CONTROLLER PAD	59.000
SUPER-NES PAD ADAPTOR	45.000

L. 125.000

FIFA SOCCER '96
S. NINTENDO L. 129.000
MEGA DRIVE L. 99.000
SONY PSX L. 105.000



TELEFONARE

SPECIALE RIVENDITORI
RICHIEDETE IL NOSTRO SERVIZIO NOVITÀ. OGNI SETTIMANA NOVITÀ E RIPROPOSTE A PREZZI COMPETITIVI. NON ESITATE A CONTATTARCI!
IMPORTANTE: NESSUNA IMPOSIZIONE SUGLI ORDINI.

OFFERTE PROMOZIONALI

SUPER NINTENDO

ANDRE AGASSI	59.000
ADV. ISLAND II	69.000
BARKLEY'S SHUT UP & JAM	59.000
BIRER'S FROM MARS	69.000
DRACULA	69.000
BUGS BUNNY	69.000
BATMAN RETURN	69.000
COOL SPOT	59.000
EMPIRE STRIKES BACK	69.000
FATAL FURY 2	59.000
FIFA SOCCER	89.000
FINAL FIGHT 2	69.000
WWF ROYAL RUMBLE	69.000
BATMAN FOREVER	89.000
F1 ROCK 2	69.000
F ZERO	59.000
GP 1 P. 2	69.000
INT'L TENNIS TOUR	59.000
JUNGLE BOOK	79.000
KING OF DRAGON	59.000
LAST ACTION HERO	59.000
LION KING	89.000
MAXIMUM CARNAGE	89.000
MICKEY MANIA	69.000
MICHAEL ANDRETTI	79.000
NBA JAM	79.000
RPM RACING	59.000
SAMURAI SHODOWN	79.000
SPIDERMAN VS XMAN	59.000
SUPER STREET FIGHTER II	99.000
TETRIS 2	79.000
WINTER OLYMPICS	59.000

PSX USA
SE ACQUISTI 2 GIOCHI LA SPEDIZIONE È GRATUITA

ROAD RUSH + GEONI CUBE	199.000
HI OCTANE + SHOCKWAVE ASSAULT	199.000
VIEW POINT + PRIMAL RAGE	199.000

PSX JAPAN
SE ACQUISTI 2 GIOCHI LA SPEDIZIONE È GRATUITA

S. FIGHTER + METAL JACKET	120.000
POP TWIN BEE + S. FIGHTER	120.000
CYBER WAR + HERNIE HOPPERHEAD	120.000

SATURN

VIRTUA RACING	90.000
FIFA '96	99.000
DARK LEGEND	90.000
OFF WORLD	90.000
HI OCTANE	90.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO
VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI • VENDITA AL DETTAGLIO IN SEDE

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA
M FURIO CAMILLO
(06) 78.61.74
FAX (06) 78.34.82.25

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI · TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI · VENDITA PER CORRISPONDENZA · DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA · SPEDIZIONE GRATUITA PER CHI ACQUISTA 2 GIOCHI (ESCLUSE OFFERTE) · CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE · PREZZI IVA COMPRESA

PROPOSTE GRAFICHE (06) 78344417
I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI · OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

83

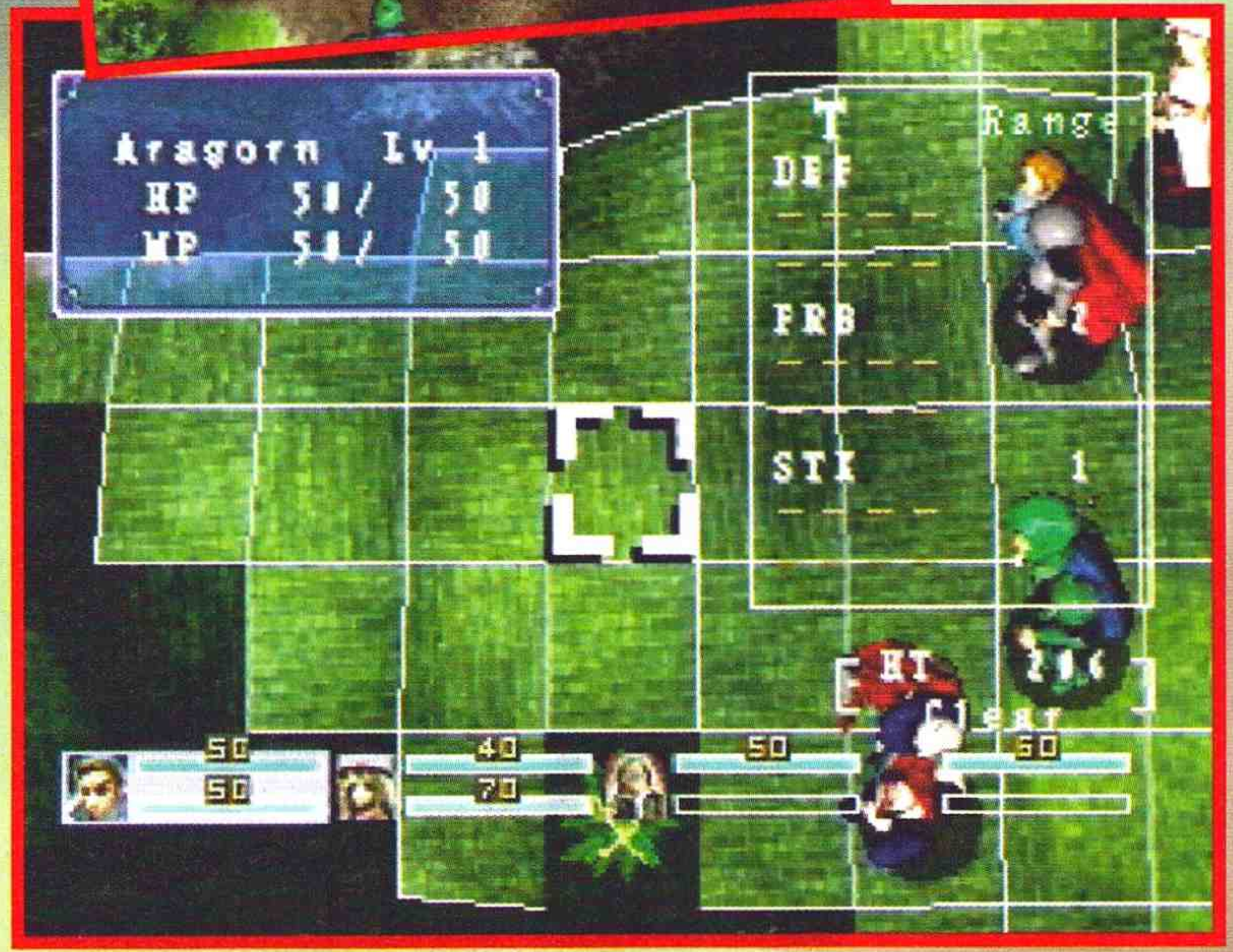
GIOCATORI:	1
LIVELLI:	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ:	-

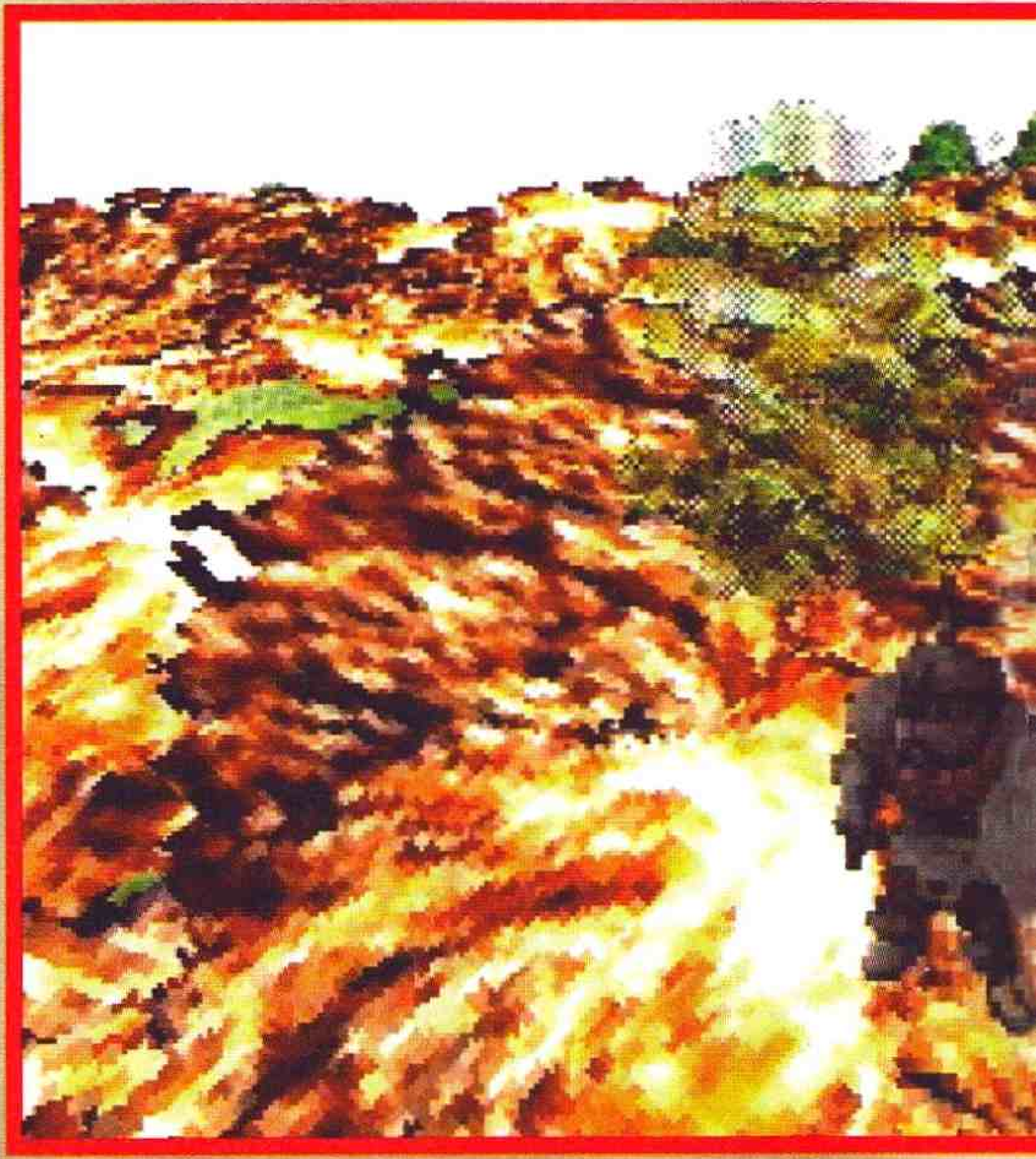
Ed ora, eccovi un cappello assolutamente nuovo, inedito e rivoluzionario: -"E' meglio un uovo oggi o una gallina domani?"-

No cari lettori, non è affatto come pensate voi in questo momento: il mio genio artistico/creativo non ha subito alcun tipo di tracollo, si è invece adattato all'ennesimo esempio di saggezza popolare, condensato nell'introduzione di cui sopra, per presentare una breve riflessione sul mondo videoludico. Vorrei in particolar modo occuparmi dei cosiddetti "giochi di ruolo" (chi non li conosce?), che da moltissimo tempo si sono ricavati la loro fetta di mercato anche sulle nostre amate console. Abbiamo in questo senso

assistito al proliferare di una varietà non indifferente di avventure, campagne & co., alcune ben riuscite (come non nominare Zelda, a questo proposito?), altre un po' meno... Ma senza entrare troppo nel merito, e lasciando stare tutte le considerazioni più o meno soggettive, volevo sollevare un altro tipo di questione: come voi tutti ben saprete, esistono due differenti canali attraverso i quali i videogiochi arrivano, tra gli altri posti, anche nel nostro bel paese;

si tratta da una parte dell'importazione ufficiale, e dall'altra di quella parallela. Molto bene, e in cosa consiste la differenza? Beh, sostanzialmente in poco o niente, se escludiamo che per leggere un cd giapponese serve una console altrettanto giapponese, e viceversa per i titoli americani e europei servono macchine americane e europee... Ma finché si parla di shoot 'em up, picchiaduro e picchiamolle, simulazioni sportive e platform la differenza non si nota più di tanto; certo, può capitare di assistere a un miracoloso cambio di titolo per il medesimo prodotto, o alle indicazioni basilari presentate in ideogrammi piuttosto che in comprensibile (anche se non per tutti) lingua inglese; variazioni abbastanza trascurabili, dopotutto... Tranne che in un unico, significativo caso: quello dei giochi di ruolo, per l'appunto. In questo frangente la situazione si fa abbastanza tragica, in quanto un potenziale amante del genere in questione si trova coinvolto in una situazione poco piacevole. Un esempio per tutti? Mmm... Ok, visto che questa è la recensione di Mystaria ne approfitterò per sfogare tutta la mia amarezza, nel senso che il suddetto titolo piombò negli scaffali di molti negozianti collegati direttamente al paese del Sol Levante con l'impronunciabile nome di Riglordsaga, e io, da bravo bambino quale sono, non persi troppo tempo nell'accaparrarmelo non essendo per niente sicuro del suo arrivo in una veste un poco più comprensibile; ricordo dunque gli sforzi sovrumani per ricordarmi ogni singolo simbolo, che in questo caso stava ad indicare un particolare tipo di magia o di attacco, per non parlare delle innumerevoli scelte come acquisti, vendite e decisioni varie... Un incubo! Ricordo altresì che, arrivato a un certo punto del gioco, non riuscivo più a capire che cavolo dovessi fare per proseguire, e dovetti così abbandonare le speranza di terminarlo. Capirete quindi il problema relativo a questo genere di prodotti, che a meno di un'approfondita conoscenza del giapponese riserva le sorpresine alle quali ho accennato poco fa... Fortunatamente il suddetto Riglordsaga è da poco giunto in edizione a stelle e strisce, e ho avuto il piacere di rigiocarmelo con un po' di patemi d'animo in meno, oltre a quello di recensirlo in maniera decente. Allora, la tra-



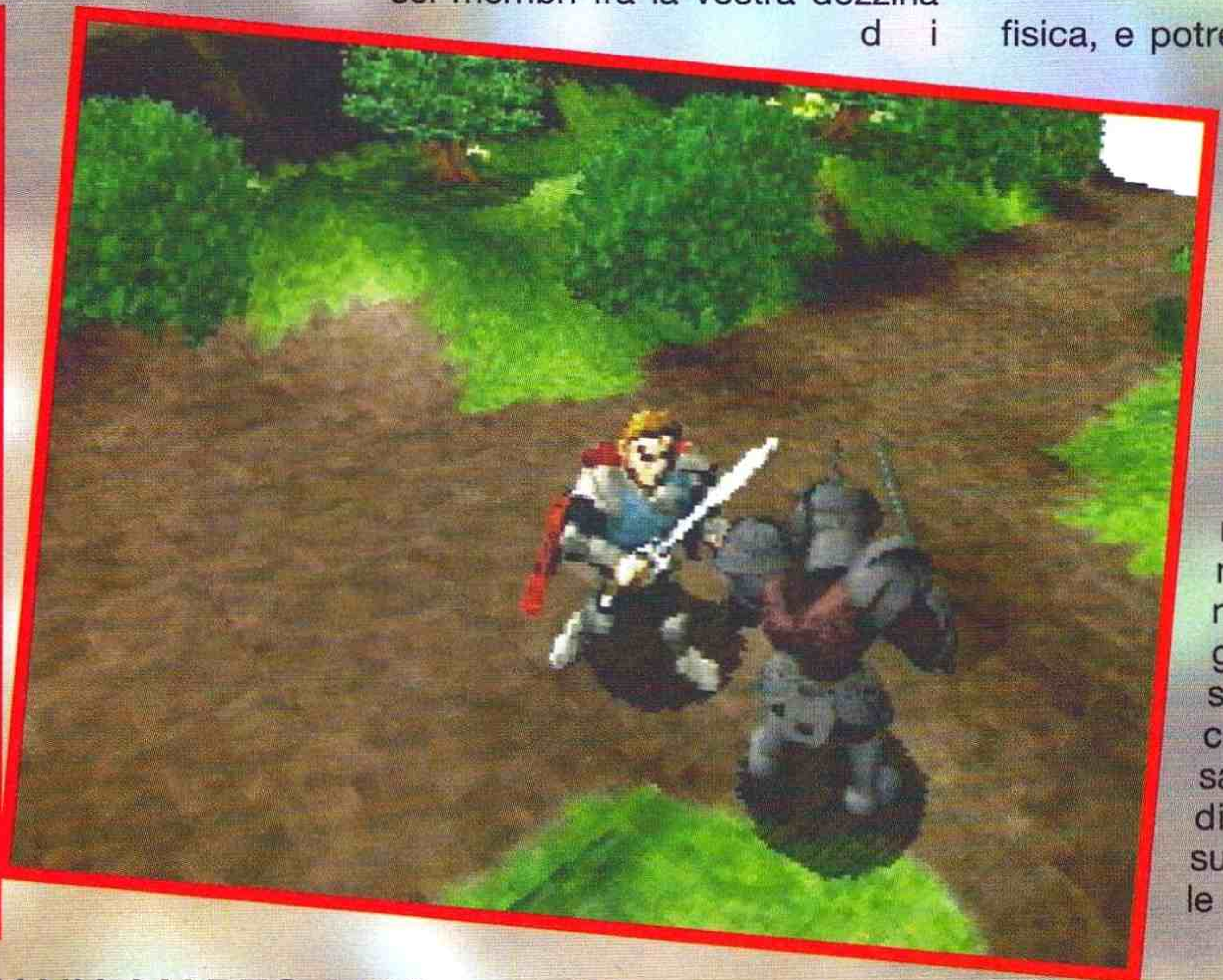


ma ve la riassumo perché al pari di tutti gli RPG di 'sto mondo non può che essere incasinatissima: diciamo che avrete sotto il vostro controllo dodici (!!!) personaggi, differenti per sesso, razza, classe di appartenenza e ovviamente abilità; anzi, per essere più specifici i dodici tizi dovrete radunarli uno alla volta (è questo in sostanza lo scopo dell'avventura), per andare a massacrare il terribile Lord Bane, un malvagio stregone dai terribili poteri. Tra un recupero e l'altro dovrete affrontare diversi combattimenti, ma non avrete bisogno di preoccuparvi di gestire così tanta gente in una sola volta: prima di ogni incontro infatti, vi verrà chiesto di scegliere cinque o sei membri fra la vostra dozzina di prodi eroi, e qui sta il bello: la selezione dipende da svariati fattori, ma dovrete tentare di far comunque salire tutti di livello, distribuendo i carichi di "lavoro" in maniera più o meno equa. Con l'aumento dell'esperienza cresceranno anche incantesimi e forza fisica, e potrete conservare tutte le magie e i tipi di attacchi in una sorta di "libreria", decidendo di usarne alcuni a scapito di altri (in questo modo non vi troverete mai personaggi con sfilze di venti abilità, cosa abbastanza confusionaria). Graficamente non si possono non notare l'uso della grafica poligonale, sfruttata durante i combattimenti a causa dei continui cambi di prospettiva (la visuale si sposta dietro le spalle del personaggio che sferra l'attacco), e la renderizzazione dei personaggi, che risulta essere di buon impatto visivo... Anche se l'attenzione, in casi come questi, non può che spostarsi sui versanti giocabilità e sfida: abbastanza buona la prima, grazie all'uso non contemporaneo di tutta la marmaglia a disposizione e alla totale comprensibilità delle situazioni anche più intricate (come la compravendita di equipaggiamento), e sopra la media la seconda; considerate le premesse ci si diverte parecchio, peccato che, per essere catalogato come "role playing game", Mystaria non goda di un'eccessiva durata... Gli enigmi sono praticamente inesistenti, e la durata totale degli scontri non è delle più incredibili. In ogni caso, si tratta di un buon titolo: ben fatto, comprensibile e strategico al punto giusto, che gli amanti del genere dovrebbero apprezzare in pieno.

Mr. Tao

MA

Mi è sembrato un po' striminzito come gioco di ruolo: più che altro mi è sembrato un clone - molto buono, comunque - di Shining Force. Ok, ok, nessuno ha mai detto che avrebbe dovuto essere un RPG, ci ho provato lo stesso. Dicevamo, è più una specie di gioco di strategia alla Shining Force: le "attraenti" sequenze animate in 2D sono state rimpiazzate da una visuale ravvicinata degli ometti poligonali, il che a mio avviso fa perdere un po' della spettacolarità dato che si tratta solo di un ingrandimento delle normali immagini di gioco, mentre lo schema di gioco è praticamente lo stesso - si spostano i personaggi su un campo diviso in caselle, si lanciano magie, si menano fendenti. Niente di nuovo sul fronte occidentale.



SATURN	
GRAFICA + tutto abbastanza curato... - ... Ma niente di eccezionale	83
SONORO + musiche più che adatte - effetti un po' scarni	85
GIOCABILITÀ - leggermente macchinosa... + ... Ma buona per un RPG	83
LONGEVITÀ + bello coinvolgente - non è lunghissimo	82
SEGA	83

CD-ROM
da Collezione
Grafica P. Rovera
1
Click up
ANNO I - N. 1 - L. 29.900
Lotus. ScreenCam
PhotoShop
VIDEO-LEZIONI A PIENO SCHERMO
PC
ART DIRECTOR & GARPHIC DESIGNER: ANTONIO G. CELLI
IN EDICOLA
IL 1° NUMERO
METALLO
CANALI e OMBRE
HI TECH
LIVELLI e OPACITA'
HARD
RILIEVO e MATERIALI
XENIA
EDIZIONI
Copertina pittorica
realizzata interamente
con: Adobe Photoshop 3.0 su PC
CONFIGURAZIONE MINIMA: 486DX - 8MB RAM - SVGA 32000 COL. - WIN 3.1x O SUP.

FAI LA COSA GIUSTA:
VAI DRITTO A CANESTRO
CON PLAYSTATION.
"IL MIGLIOR GIOCO DI SPORT SUL MERCATO" (EDGE MAGAZINE)
TOTAL NBA 96
CHARLOTTE HORNETS 0
PHOENIX SUNS 2
QUARTER 1
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
PlayStation
Distribuito da: Sony Electronic Publishing (Italy) S.p.A.
Via Flaminia, 872 - 00191 Roma - Tel. 06/330181
e PlayStation sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc.

TOSHINDEN 2

IMPORT

95

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	-

"Il sistema/ti sistemerà", cantavano (e suonavano) i Quartiere Latino qualche tempo fa... Non avrei mai immaginato che quell'innocuo ritornello nascondesse in realtà una terribile profezia.

A cosa mi sto riferendo? Ma è molto semplice, carissimi lettori: a uno di quei momenti nei quali l'esistenza di un uomo resta irrimediabilmente sconvolta da avvenimenti che lo segneranno per il resto della sua vita... Episodi tragici, di fronte ai quali anche gli ultimi lumi di speranza di uno spirito temprato irrimediabilmente si spengono, soffocati dal gelido vento della sconsolazione. Ebbene sì, voglio mettere al corrente anche voi della mia tremenda disavventura, ricordatami dagli incubi che ormai ogni nòtte sconvolgono la mia vacillante mente... Mi si è piantato il personal! Dopo tre anni e mezzo di fedeli servigi, il mio vetusto 486 DX33 mi ha abbandonato, portando con sé non tanto i programmi installati in memoria (comunque recuperabili), quanto una recensione da consegnare ieri ad Alex e la possibilità di lavorare a casuccia mia, piuttosto che nel marasma redazionale (come sto effettivamente facendo in questi giorni). A parte questo comunque, e al conto astronomico che mi toccherà pagare per rimettere in sesto il rudere in questione, un altro fatto ha riportato un po' di luce nella mio solito vegetare quotidiano: l'uscita di Toshinden 2, seguito di uno dei più rivoluzionari picchiaduro realizzati in grafica poligonale. Ricordo a tutti che il particolare motore grafico che aveva reso peculiare il primo episodio, e che differenziava Toh Shin Den dai beat 'em up alla Tekken/Virtua Fighter, faceva del suo punto di forza la pressoché totale libertà di movimento all'interno del ring grazie alle rotazioni laterali dei personaggi, aggiungendo da questo punto di vista una "marcia in più" alla parte tattico-tecnica dei

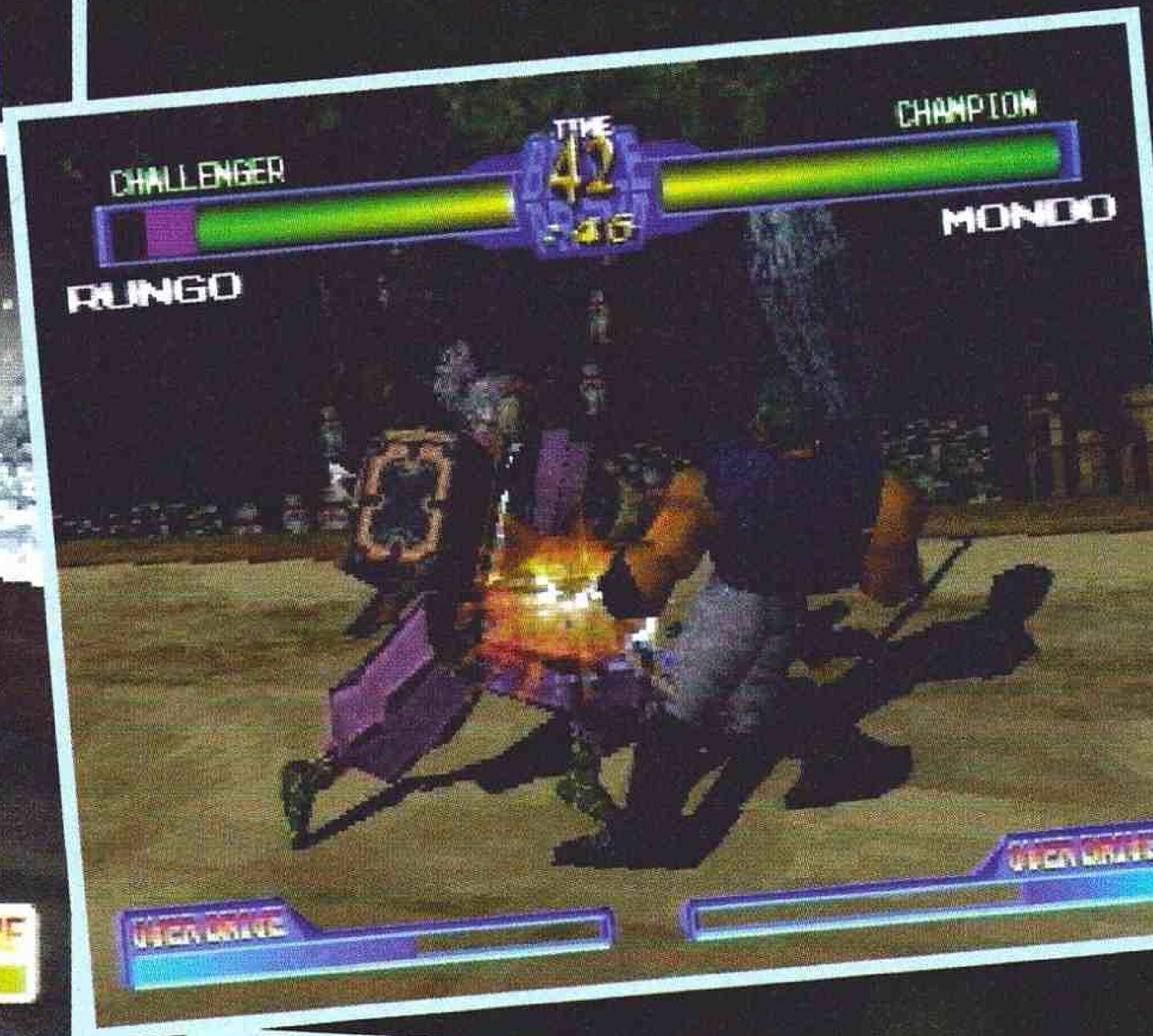
combattimenti. Ricordo anche che, sulla scia dell'incredibile, incommensurabile, inarrivabile successo -leggi alto numero di copie sbolognate-, del primo Toh Shin Den (a proposito, avete notato che il nome del gioco ha perso una lettera e adesso è scritto attaccato? Ciò è successo per rendere il titolo del "must" della Takara più pronunciabile, per noi giocatori occidentali), fu realizzata una versione del gioco in questione anche per Saturn, decisamente meno riuscita e intrippante, ma questa è un'altra storia... Quello che conta è che l'interessamento suscitato presso le decinaia e decinaia di videogiocatori sparsi per tutto il mondo (ma cosa dico il mondo, Mezzacapra di sotto) ha dato i suoi frutti, spingendo chi di dovere a produrre il sequel che quest'oggi, per vostra gioia e leti-

zia, mi accingo a recensire. Allora, la prima novità che salta all'occhio è la presenza di due nuovi personaggi (una simpatica ragazzina-poliziotto dotata di

sfollagente, e una specie di essere magrissimo, verdognolo e completamente fuori di testa armato nientemeno che di una poco rassicurante falce), che vanno ad affiancare i più noti Eiji, Kayin & co., tutti sopravvissuti alle mazzate scambiatasi nella prima puntata, o quasi... Non c'è infatti traccia di uno dei due boss finali (Sho), mentre il

TMB Il primo Toshinden avrà avuto tutti i suoi bravi difetti di giocabilità, però a livello grafico ha praticamente settato un nuovo standard. Questo attesissimo seguito, oltre ad aver subito un'incredibile "upgrade grafico", risulta molto più divertente e spettacolare, con tutti i vantaggi del caso. Un'ottima idea è stata quella d'inserire la possibilità di colpire l'avversario di spalle, vero punto debole di molto giochi di questo genere.
Comunque rimane assolutamente spettacolare l'impatto visivo, anni luce avanti rispetto a Tekken o al primo capitolo di Toshinden. Eccezionali i cambi di luce (la sezione della discoteca è a dir poco strepitosa!), così come le ombre, finalmente non fisse. Insomma, lasciarselo sfuggire sarebbe davvero un crimine, e poi come potreste farne a meno?

demoniaco Gaia è stavolta giocabile da subito, sebbene in versione più umana e decisamente meno corazzata. Graficamente si nota in maniera abbastanza evidente un miglioramento (anche se in teoria "miglioramento" non sarebbe la parola più adatta) nella costruzione di tutti i combattenti, con tocchi di classe non da poco quali trasparenze curatissime, altissimo numero di poligoni e splendide texture, ombre che si adattano alle diverse fonti di luce e, Virtua Fighter 2 docet, l'inclinazione delle cocuzze dei lottatori che segue gli spostamenti degli avversari. Altro discorso per gli scenari, che sembrano aver perso consistenza in maniera desolante... Ma se questo è il prezzo da pagare per vedere muoversi a una velocità da crollo mascellare tutti i poligoni che compongono gli sprite, ben venga qualche dettaglio di meno sui fondali: a mio parere il gioco vale la candela, ma certo che se così non fosse i programmatori si meriterebbero qualche bacchettatona sulle manacce, per non aver adeguato gli elementi "secondari" a quelli di primo piano. La parte sonora riprende i temi musicali di Toh Shin Den (il primo), e anche gli effetti sembrano realizzati sulla falsariga dei precedenti urli, cozzi di ferraglia e esclamazioni varie... Ma la vera sorpresa la riserva la giocabilità: personalmente sono davvero soddisfatto nel constatare come, nonostante già in precedenza il titolo in questione presentasse un'interfaccia utente ben congegnata e la manovrabilità dei personaggi fosse a ottimi livelli, la situazione sia ulteriormente migliorata: l'esecuzione



MA

I picchiaduro continuano ad arrivare con una certa continuità... Tohshinden 2 è senza dubbio uno dei migliori del mucchio, grazie a un aspetto grafico senza precedenti e a una giocabilità notevolmente migliorata rispetto al primo episodio. Il sistema di illuminazione è davvero impressionante, così come è impressionante il livello di dettaglio raggiunto per quanto riguarda i vari personaggi. Il problema è... Che non mi piace Tohshinden. Comunque sia, se vi è piaciuto il primo adorerete il secondo.

delle numerose tecniche di lotta risulta immediata e semplice, gli attacchi speciali sono semplicemente spettacolari e l'intelligenza artificiale degli avversari costringe a impegnarsi non poco, utilizzando quella buona dose di strategia che nei beat 'em up è decisamente rara, almeno quanto un computer che se ne va alle cozze proprio quando meno te lo aspetti (ogni riferimento alla situazione del sottoscritto è puramente voluto). Arrivare alla fine del gioco non è quindi semplicissimo, a meno di non avere fatto mooolta pratica col primo capitolo della saga (ma è comunque necessario riadattarsi alla maggior immediatezza dei nuovi controlli), come non è semplicissimo sconfiggere i due nuovi avversari finali: il primo è nientemeno che un angelo, tale Uranus, che colpisce anche in senso visivo data la realizzazione di alcuni suoi particolari da infarto, e il secondo è Master, una bambina grassa (espressione suggeritami da Mirko, che di queste cose se ne intende) che leggiadramente volteggia a mezzo metro dal suolo, sferrando nel frattempo una quantità di sventole non indifferente. Il fattore longevità non può poi che risultare sopra la media, se poi Toshinden 2 è il primo prodotto del genere sul quale mettete le mani preparatevi a restarne entusiasti... L'uso delle armi piuttosto che i soliti scontri a mani nude non deve assolutamente spaventare (basti guardare Samurai Shodown), o far partire prevenuti: dico ciò più per una fissa personale che altro, dato che ho sempre preferito i tiracartoni "classici", ma sinceramente mi sono dovuto parzialmente ricredere una volta provato il gioiellino di casa Takara. Questo è quanto, rifletteteci a lungo e sappiatevi regolare di conseguenza: se amate i picchiaduro questo è l'ennesimo titolo da avere, in caso contrario potreste comunque darci un'occhiata, dato che non mi sembra che per il momento ci siano troppe cose del genere, in giro.

Mr. Tao

PLAYSTATION	
GRAFICA + allucinanti i personaggi - un po' meno i fondali	96
SONORO - musiche quasi uguali al primo episodio... + ... Ma sempre coinvolgenti	90
GIOCABILITÀ + come prima, più di prima + spettacolare non solo a vedersi	96
LONGEVITÀ + giocabile ma non facile + avversari più che intelligenti	95
TAKARA	95

GAMESTORE

Viale M. Fanti, 1D/r. - FIRENZE
Tel. e Fax 055/572824
Via Dalmazia, 424 - PISTOIA
Tel. 0573/903277

PlayStation · Nintendo Ultra 64

IMPORTAZIONE DIRETTA
DA TUTTO IL MONDO

PER LA TUA CORRISPONDENZA
TELEFONA AL
055/572824
oppure al
0573/903277

GAME STORE

MORGANA Check Point!

TEKKEN 2 !!!
ACTUA SOCCER

SI RILASCIANO
CONTRATTI DI
AFFILIAZIONE !!

PC
CD ROM

F-1 GP 2
WING COMMANDER IV

Game Store
è
SONY PLAYSTATION
center

PlayStation ™

KING OF FIGHTER '95
FATAL FURY 3

MORGANA

Check Point !
SOFTWARE & VIDEOGAMES

91

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	8

Fabio Simonetti!!! (È la cosa più idiota che mi sia venuta in mente)

SAMURAI SHODOWN III

C'era da aspettarselo, dopo un sacco di mesi esce finalmente un gioco per Neo Geo CD e di cosa si tratta? Di un picchiaduro. Ora, sono d'accordo nel dire che chi si è comprato questa console, lo ha fatto soprattutto per i beat 'em up, ma cavolo, un po' di varietà ogni tanto non guasterebbe. Comunque, visto che al contadino non devi far sapere/quant'è buono il formaggio con le pere, sorvoliamo su questa breve riflessione e passiamo subito a Samurai Shodown 3, l'ultimo episodio di una serie che ha riscosso un grande successo sia in sala giochi che in casa; credo infatti che sia uno dei titoli più convertiti per tutte le console a sedici e trentadue bit (vedi 3DO).

Le differenze maggiori che distinguono questo titolo dal suo predecessore non sono molte, ma sono comunque significative: al primo posto troviamo la mancanza di due lottatori, passiamo infatti dai quattordici di SS2 ai dodici del tre; questo però non è del tutto vero, o meglio, è sì vero che mancano due personaggi, ma considerato che nel gioco avrai la possibilità di scegliere, per ogni lottatore, l'appartenenza alla categoria dei buoni o dei cattivi, e sempre considerato che per ognuna di queste due categorie cambieranno totalmente le mosse del lottatore... vediamo, facendo un rapido calcolo (ci ho messo tre quarti d'ora), alla fine ci troviamo con ben ventiquattro lottatori, uguali sì a due a due nell'aspetto, ma totalmente differenti per quanto riguarda tutto il resto. Mi sembra inutile dire, quindi (ma lo dico lo stesso), che la longevità non potrà che averne giovamento, visto e considerato che uno dei divertimenti maggiori in questo genere di giochi è proprio l'imparare l'esecuzione delle mosse dei combattenti.

Al secondo posto della nostra classifica, in netta ascesa, troviamo la possibilità di scegliere la modalità di parata: se automatica, manuale o assente; questa opzione, che se non sbaglio ha fatto la sua prima comparsa in Street Fighter Zero, permette di personalizzare maggiormente la propria tecnica di gioco, anche se, personalmente, dopo aver passato cinque anni utilizzando quasi quotidianamente la parata manuale, mi sono trovato un po' a disagio con le altre due modalità.

Terminata la classifica degli ultimi e penultimi posti (o primi e secondi, che tanto è lo stesso), passo alle caratteristiche che già c'erano nel precedente episodio di Samurai Shodown 3, ma che in quest'occasione sono state migliorate o, chissà, magari anche peggiorate (giusto per creare un po' di suspance): la barra del Pow, che si trova nella parte bassa dello schermo, e che permette,

informatica ESSE by Sdegno

Via Libertà, 258
Portici (NA)
(nei pressi della IV traversa a dx.)

CONSOLE

N. Geo CD + Alpha Mission + 2 J. Pad	599.000

PLAY STATION

Sony Palystation + gioco + Joypad	680.000
Joypad	45.000
Memory card	49.000
Toshinden	99.000
Ridge Recer	105.000
Novastorm	95.000
Mortal Kombat 3	109.000
Jumping Flash	95.000
Destruction Derby	107.000
Discworld	97.000
Air Combat	99.000
Cybersled	95.000
War Hawk	112.000
Extreme Sport	109.000
Wipe Out	105.000
NBA	99.000
Tekken	109.000
Rayman	110.000
Fifa 96	115.000
Doom	110.000
Goal Storm	110.000
Parodius	104.000
X-Com	92.000
Loaded	109.000
Twisted Metal	95.000
Star Blade Alpha	95.000
Assault Rigs	95.000
Off World Interception	95.000
Toshinden 2	130.000
Pawer Serve Tennis	105.000

ACCESSORI

Joypad Mega drive 6 tasti	25.000
Joystik MD 6 tasti funz. fihter stick MD6	95.000
Joypad S. Nintendo Competition Pro	25.000
Joypad Super Nintendo originale	35.000
Alimentatore Sega Mega Drive 1 o 2	25.000
Cavo start Mega Drive 1 o 2	24.000
Adattatore 4 giocatori Mega Drive	45.000
Adattatore per giochi protetti SN	35.000
Cavo Scart Super Nintendo	35.000
Alimentatore Game Gear	19.900
Lente Game Gear	19.900
Guscio proteggiunto Game Gear	30.000
Borsa porta Game Gear	35.000
Alimentatore Game Boy	19.900
Lente e luce Game Boy	29.900
Guscio proteggiurto Game Boy	19.900

Vendita per corrispondenza
Tel. Fax 081 - 7765611
7766465

SUPER NINTENDO

Ghoul Patrol	62.000
Super Street Fighter II	Tel.
Brutal	90.000
Animaniac	99.000
Super Metroid	59.000
Wild Wacky Sports	110.000
Rockman 7	99.000
Super Cup Soccer	Tel.
Sparkster	73.000
Black Hawk	99.000
Super Bat. Tank 2	49.900
True Lies	69.000
Lethal Weapon	49.000
Mortal Kombat 3	136.000
Fifa 96	125.000
Int. Super Star Soccer Delux	130.000
Primal Rage	129.000
NBA Live 96	125.000
Earthworm Jim 2	Tel.
Yoshis Island	129.000
Zelda	59.000
N.B.A. Jive'go	139.000
Donkey Kong Country 2	119.000
La bella e la bestia	65.000
Topolino Mania	59.000
Samurai Shodown	85.000
Parodius	64.000
Clay Fighther 2	59.000
Blazing Skies	64.000
Flashback	64.000
Manchester United	90.000
Zico Soccer	39.900
Capitan Commando	59.000
Cybernator	62.000
World Heroes 2	95.000
Pop'n Twinbee	58.000
Kiek Off	65.000
Tiny Toon	59.000
Claymates	42.000
Urban Strike	110.000
Mighty Max	73.000
Blazing Skies	64.000
Super Punch Out	78.000
Final Fight 3	129.900
Michael Jordan	65.000
Leggend	59.000
Super Tennis	70.000
Puzzle Bobble	105.000
Pinocchio	126.000
WWF Wrestling	62.000

MEGA DRIVE

XMan 2	Tel.
Hulk	45.000
Super Street Fighter II	85.000
Mega-Lo-Mania	65.000
Hovor	75.000
Brutal Paws of F.	96.000
Mr Nutz	85.000
Red Zone	Tel.
Batman Forever	105.000
Mega Swiv	56.000
Lion King	83.000
Champions World Class Soccer	39.000
Aereo the Acrobat 1	65.000
Skeleton-Krew	56.000
Mortal Kombat 3	109.000
Fifa Soccer 96	112.000
Earthworm Jim 2	Tel.
NBA Live 96	112.000
Primal Rage	95.000
Topolino Mania	59.000
Zero the Kamikaze	65.000
Dino Dini Soccer	62.000
Light Crusader	116.000
Global Gladiators	62.000
Lotus 2	73.000
Cannon Fodder	92.000
F-22 Interceptor	73.000
The story of Thor	Tel.
NBA Jam	39.900
Hurricanes	62.000
Scam Master	59.900
Shaq-Fu	49.900
WWF	59.000
Phantom 2040	80.000
Prince of Persia	54.000
Dragon Bruce Lee	74.000
Syndicate	67.000
Stargate	95.000
Castelvania	56.000
Marko's Magic Football	59.000
Shadow of the Beast 2	55.000
Virtua Racing	106.000
Rocket Knight	55.000
Batman e Robin	118.000
Pawer Ranger The Movie	109.000
Tournament Golf	39.900
Yogi Bear	59.900
Judge Dredd	109.000
Sunsetriders	59.900
Batman Return	59.900
Indiana Jones	79.900
Aquatic Games	49.900

Sega Saturn + Virtua Fighter	890.000
Street Fighter Real Batlle	89.000
Fifa 96	113.000
Virtua Cop	160.000
Virtua Fighter II	129.000
Sega Rally	129.000
Volante Arcade	165.000
Joystik	89.000

NEO GEO CD

Samurai Shod. II	40.000
Super Sidekicks 2	40.000
Agressors of dark	40.000
Art of Fighting 2	40.000
Top hunter	40.000
Karnov's Revenge	40.000
View Point	40.000
Street Hoop	40.000
Windjammers	40.000
Nam 75	39.900
Magician Lord	40.000
Thrash Rally	40.000
Ninja Combat	40.000
Joy Joy Kid	39.900
The King of Fighters 95	85.000
Football Frenzy	39.900
Baseballstars 2	39.900
Alpha Mission 2	39.900
Name 75	39.900
World Heroes II Set	40.000
Aereo Fighter II	40.000

se portata al massimo, di diventare molto più forti e anche di eseguire la ipermegamossa; ora è incrementabile anche con la pressione dei tasti. I vari attacchi uguali per tutti, come proiezioni o agganci vari, si sono evoluti molto, e ora è possibile fare delle combinazioni davvero molto tecniche: come il dignitoso attacco alle spalle, che ti permetterà di cogliere di sorpresa l'avversario e di fargli un male che non se l'immagina; oppure spintonare l'avversario come prevede il galateo del perfetto rissoso che vuole dare inizio alle danze, in modo tale che si trovi disorientato e quindi vulnerabile da attacchi molto tempestivi; oppure ancora fare uno scatto in avanti e sferrare allo sventurato una sciabolata tale che neanche papà barzetti sarebbe in grado di fare.

Lo zoom intelligente è rimasto intelligente quanto prima, quindi abbastanza; la sua utilità, comunque, potrebbe essere dal sottoscritto messa molto in discussione... comunque. La giocabilità si attesta a livelli medio alti: certo, giocare da soli non è proprio il massimo della vita, così come non lo è avere uno sfidante umano molto più debole di te; ma sono inconvenienti che sono presenti dalla notte dei tempi e che probabilmente sono parte al genere. La sfida tra due persone alla stessa altezza (meglio se mediamente capaci), risulta invece davvero molto accattivante, ricca di colpi di scena e di spada.

Fortunatamente l'impatto estetico del gioco è davvero molto positivo, come lo è quello sonoro. I fondali sono incredibili e le animazioni dei vari sprite sono molte e molto realistiche. Tornando al sonoro, le musiche sono indubbiamente d'ambientazione, anche se un po' ripetitive; mentre i vari par-

SE ME LE DAI, TI SGAMO CON GLI AMICI

I personaggi di questo bel picchiaduro sono dodici, vediamo un po' quali sono in ordine di cattiveria estetica:

GAIRA CAFFEIN
A occhio e croce dovrebbe pesare sui due quintali, se poi aggiungiamo anche tutte quelle bocce metalliche che è uso portarsi in giro, credo che possa tranquillamente arrivare a quattro.
La faccia è la classica del buttafuori di discoteca e così anche il modo di fare: prima ti riempie di sberloni, e poi ti chiede cosa stavi facendo. È un bel macigno, che purtroppo, è lento come un muflone zoppo (al contrario dei buttafuori).

KIOSHIRO SENRYO
Dopo averci messo circa trent'anni per imparare il suo nome, questo lottatore ha cercato di apprendere l'arte sacra del combattimento. Essendo però un completo deficiente, è stato bocciato, il che l'ha fatto infuriare come pochi. Proprio per questo se ne va in giro a picchiare tutti quelli che lo prendono in giro per il colore dei capelli.

BASARA THE EXECUTIONER
Questo perfetto signore d'altri tempi è morto, ma non lo sa. Se ne va quindi in giro con una lama che farebbe impallidire Mr. Crocodile Dundee; è decisamente magro, e proprio per questo è dotato di un'agilità e di un salto davvero molto offensivi (è solito infatti dire delle parolacce all'avversario in fase di volo).

HANZO HATTORI
Poteva per caso mancare un bel ninja vestito di nero in un gioco chiamato Samurai Shodown? Certamente no, quindi eccolo qui, il buffone di corte, che non mancherà di esilararti con le sue trovate e le sue mosse del calibro dei migliori comici dell'universo (del calibro perché è un vero pistola). Tutto sommato, comunque, dispone di una buona velocità e di una discreta potenza, se imparato a usare, in poche parole, ti farà sganasciare dalle risate.

GENJURO KIBAGAMI
Ma i programmatori proprio non potevano dare a questi personaggi un nome leggibile, chessò, Rocco o Geppo; no, dovevano fare le cose difficili... vabbè.
Più che un uomo, questo personaggio lo chiamerei una figura retorica, non so perché, ma un motivo ci deve pur essere (probabilmente nascosto tra i meandri della mia mente). Il suo look degno del migliore sarto del villaggio gli attribuisce un'aria molto ambigua; va in giro in ciabatte da spiaggia e con la gonna fino alle caviglie: indubbiamente un puritano, certo, ma comunque un po' strano. In compenso, per darsi un tono, va in giro con una spada lunga un metro, che non mancherà di spaccare nei denti del povero malcapitato.

HAOHMARU
Questa specie di spazzacamino (senza nessuna offesa alla categoria) assomiglia molto al tipo di cui sopra, solo che il suo vestito è bianco anziché nero; anche questo cerebroleso se ne va in giro con uno spadone che farebbe fare indigestione a chiunque, in caso fosse usato come spiedino.
La sua tecnica è molto semplice: vai e prendi tutto a calci e spadate; indubbiamente un'ottima strategia, che però non tiene conto dell'etichetta e del galateo, un vero peccato.

SHIRO TOKISADA AMAKUSA
Alè, sempre più difficile, ma ti rendi conto della difficoltà di pronunciare un nome come questo? Come se poi fosse facile spiegare a un proprio amico il lottatore preferito: "Ah, sai, io uso sempre Shiro Tokisada Amakusa!"; ora che si ha finito di pronunciare il nome, non si sta parlando più coll'amico, ma coi suoi figli.
Anche questo personaggio è molto ambiguo, in effetti, con tutta la buona volontà non sono riuscito a capirne il sesso; poco male, comunque, l'importante è che grazie alle sue tecniche di combattimento, e alle mosse particolarmente efficaci, potrebbe essere un buon partito.

UKYO TACHIBANA
Finalmente un cognome come si deve, Tachibana, corrisponde più o meno al nostro Rossi. Anche il questo bel tenebroso si fa notare grazie a una chioma fluente e liscia, non poteva certo mancare il classico gonnellone e proprio per questo risulta un po' impacciatino... la leggenda poi sostiene che sia molto malato e che combatta per vendetta. Sono commosso.

GALFORD
Assieme al suo fedele sacco di pulci (o di pattume), si è messo in testa di sconfiggere il demone, che ha avuto la brillante idea di inimicarsi tutti i dodici personaggi.
Con l'abbigliamento già andiamo un po' meglio, a parte il fatto che sembra un misto tra il mago Zurlì e il principe azzurro di Biancaneve (solo che quello di Biancaneve aveva un cavallo bianco, questo invece se tenta di salire sopra il cane viene sbranato al volo).

NAKORURU
Nell'ambiente chiamata anche portatrice di animali sani, se ne sta sempre insieme alle sue bestie (un lupo e un falco), e guai a chi le fa un complimento (perché in effetti è una gran gnocca): si imbestialisce e ti scaraventa contro tutto il suo piccolo zoo. Proprio grazie ai suoi due amici, risulta molto ostica da sconfiggere, sarebbe quindi il caso di sceglierla per sé.

SHIZUMARU HISAME
Il bambino più sfigato del mondo, è però molto ambito nelle zone desertiche. Il motivo di tutto ciò è da attribuirsi al fatto che se ne va in giro con un ombrellone da spiaggia; basta quindi che lui lo apra il un luogo chiuso, che tac, si mette a slavinare. Pochi lo sanno, ma è stato l'unico sopravvissuto allo sprofondamento di Antartide... chissà perché.
Le sue qualità sono la spiccata agilità e il possedere appunto l'ombrellone da spiaggia, grazie al quale riesce facilmente a tenere a debita distanza l'avversario.

RIMNEREL
Concludiamo con questa simpatica fanciulla (anche questa stragnocca), che grazie a una roba strana che si porta in giro, è in grado di ghiacciare tutto quello che vuole; è particolarmente utile in cucina, facilita molto infatti le operazioni dei surgelamento alimentare, e in più fa anche delle ottime granite. Oltre a questo, visto che è simpatica e affabile, se ne va a fare compere con un pugnale di quelli per tagliare l'arrosto o il tacchino a Natale.

lati sono di una nitidezza davvero sorprendente... sembra quasi che ti parlino da fuori del video.
In conclusione, questo Samurai Shodown 3 è un titolo molto positivo, che raccomando vivamente a tutti i possessori della console SNK; il problema è però che viene un po' penalizzato dall'alto grado di difficoltà già al livello easy, e da caricamenti troppo lunghi per i miei gusti che, anche se non dipendono proprio dal prodotto, sono un dato di fatto e come tali vanno presi.

Raffaele Sogni

NEO GEO CD	
GRAFICA + Bellissimi i fondali. + Animazioni sopra la media.	93
SONORO + Musiche orecchiabili. + Ottimi i parlati.	92
GIOCABILITÀ + Un sacco di mosse. - Un po' difficile anche in mode easy.	89
LONGEVITÀ + Parecchi personaggi tutti da scoprire. - Otto livelli di difficoltà non sono pochi.	93
SNK	91

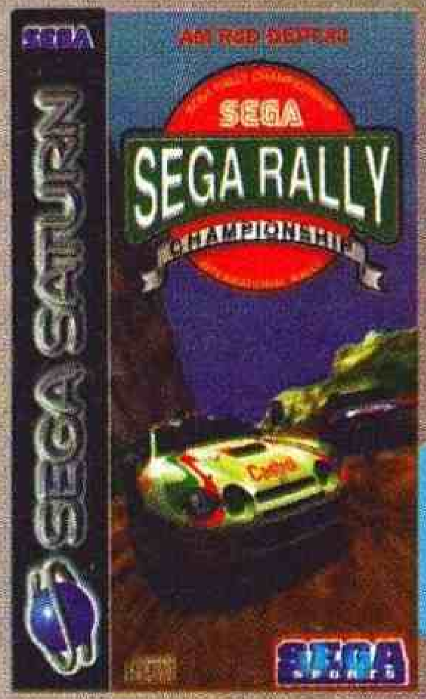
TUTTI I LOGHI E I MARCHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

PLAYSTATION

DOOM	PAL	L.	109.000
JOHNNY BAZOOKATONE	PAL	L.	109.000
PARODIUS	PAL	L.	99.000
POWER SERVE TENNIS	PAL	L.	109.000
NBA JAM TOURN. EDITON	PAL	L.	89.000
PGA TOUR GOLF '96	PAL	L.	109.000
WORMS	PAL	L.	99.000
DEFCOM 5	PAL	L.	99.000
DESCENT	PAL	L.	109.000
HI-OCTANE	PAL	L.	119.000

PSX L. 109.000
SAT L. 119.000

L. 109.000



L. 129.000

SATURN

THUNDERHAWK 2	PAL	L.	119.000
VICTORY BOXING	PAL	L.	129.000
SIBERIA	PAL	L.	109.000
MYSTARIA REALM OF LORE	PAL	L.	109.000
STREET FIGHTER THE MOVIE	PAL	L.	89.000
NBA JAM TOURN. EDITION	PAL	L.	89.000
STREET FIGHTER "ZERO"	JAP	L.	149.000
VIRTUA COP + PISTOLA	USA	L.	169.000
VIRTUA FIGHTER 2	PAL	L.	129.000
X-MEN 2	JAP	L.	149.000

SUPER NINTENDO

BATTLE CLASH	PAL	L.	59.000
BIG SKY TROOPER	PAL	L.	99.000
BUGS BUNNY RABBIT R.	PAL	L.	69.000
DONKEY KONG COUNTRY 2	PAL	L.	139.000
FIFA '96	PAL	L.	119.000
FLINSTONE THE MOVIE	PAL	L.	79.000
INT. S. STAR SOCCER DELUXE	PAL	L.	139.000
SAILORMOON	PAL	L.	89.000
SIM CITY	PAL	L.	69.000
STREET FIGHTER 2 TURBO	JAP	L.	39.000
SUPER PUNCH OUT (BOXING)	PAL	L.	99.000
UN SQUADRON	PAL	L.	69.000
WWF WRESTLING MANIA	PAL	L.	59.000

L. 95.000

L. 139.000

L. 39.000

L. 99.000

MEGA DRIVE

BUBLE & SQUEAK	PAL	L.	49.000
CASTLEVANIA	PAL	L.	69.000
DESERT STRIKE	PAL	L.	69.000
URBAN STRIKE	PAL	L.	69.000
DINO DINI SOCCER	PAL	L.	69.000
DRAGON BALL Z	JAP	L.	79.000
SAILORMOON	JAP	L.	99.000
F-22 INTERCEPTOR	PAL	L.	69.000
FIFA ' 96	PAL	L.	109.000
GARFIELD	JAP	L.	99.000
INT. TOUR TENNIS	PAL	L.	69.000
JURASSIC PARK 2	PAL	L.	59.000
NBA JAM TOURN. EDITION	PAL	L.	89.000
NBA JAM	JAP	L.	29.000
PAGEMASTER	PAL	L.	69.000
PETE SAMPRAS TENNIS	PAL	L.	69.000
RED ZONE	PAL	L.	69.000
SLAMMASTER	PAL	L.	39.000
SONIC & KNUCLES	PAL	L.	69.000
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	PAL	L.	119.000
SUPER STREET FIGHTER 2	USA	L.	79.000
THE PUNISHER	PAL	L.	69.000
TOPOLINO MANIA	PAL	L.	69.000
VIRTUA RACING	JAP	L.	99.000
VR-TROOPER	PAL	L.	119.000
WORLD CHAMP. SOCCER	JAP	L.	29.000
ZOOP	PAL	L.	69.000
SPORT COMPILATION	PAL	L.	89.000

NEWEL®
COMPUTERS E VIDEOGAMES

VIA MAC MAHON 75 - 20155 MILANO
TEL. NEGOZIO: 02/39.26.07.44 FAX: 02/33.00.00.35

Internet: HTTP://www.mclink.it/com/newel/newel.htm
e-mail: newel@mclink.it

ORDINA SUBITO AL: 02/33.00.00.36

95

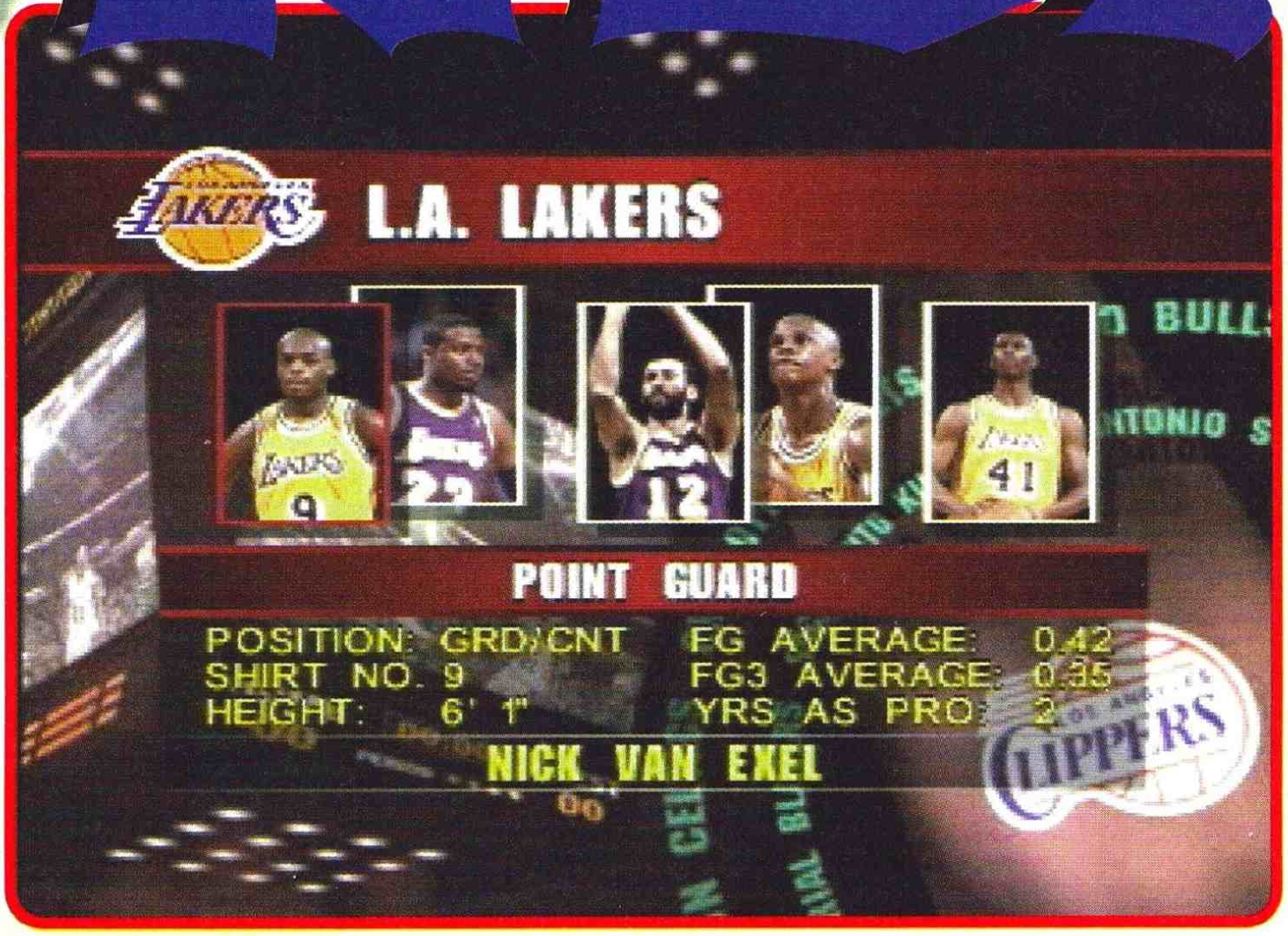
GIOCATORI	1-8
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	4

Di solito i capolavori annunciati si dimostrano essere un mezzo fiasco: non in questo caso...

TOTAL NBA 96

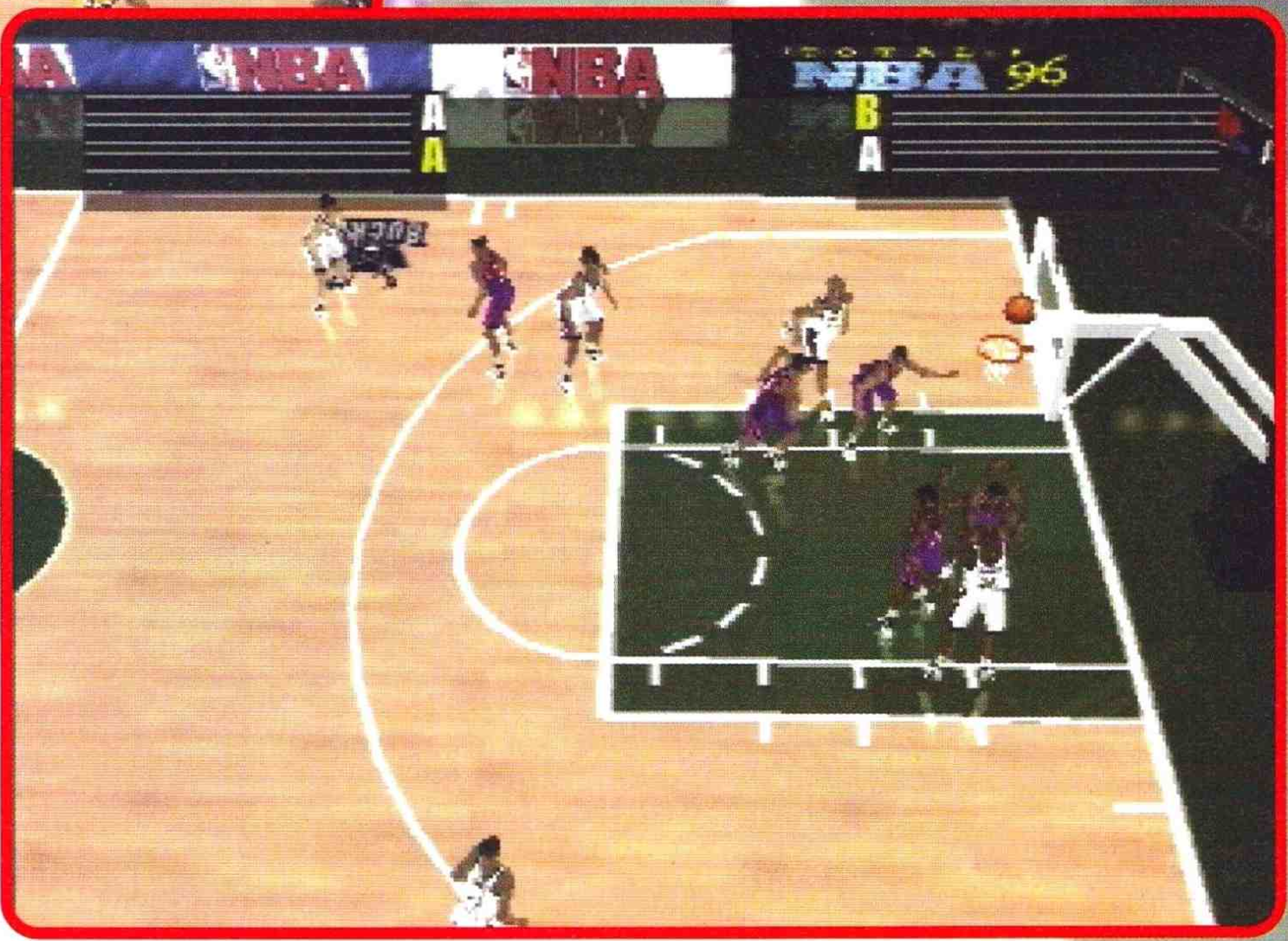
Spero che la preview dello scorso numero (redatta dal sottoscritto) non sia passata inosservata, e sinceramente non vedo come questo possa essere possibile e penso che le foto siano state di un impatto davvero notevole: forse mai prima d'ora mi era capitato di giocare qualcosa di simile. Ma lasciamo stare i preamboli e veniamo al dunque, o meglio al gioco vero e proprio (si vede che sto prendendo tempo? Si? Bene, allora vi spiego una cosa: vi rendete conto di quanto sia difficile scrivere una recensione e una preview dello stesso gioco, scrivendo cose assolutamente diverse? Urge occupare spazio con qualche boiata...)(potresti sempre parlare della Juve, come fai sempre... NdAlex).

Avrei voluto scrivere questa recensione parlandovi di una delle classiche partitelle che si svolgono sui playground milanesi (primi fra tutti, Viale Argonne e Piazza Aspromonte), però sono all'improvviso sorti due problemini: il primo è che data la marea di tempo che non gioco, quasi non mi ricordo che forma abbia una palla, il secondo invece si riassume nelle avverse condizioni atmosferiche (è il 2 febbraio e fuori viene giù tanta di quella neve che non ci credo!).
Quindi per questa volta non se ne parla (secondo me non lo fai perché prenderle da un vecchio - e oggi, 14 febbraio 1996, di un anno in più - di quindici centimetri più basso, di dieci chili più grosso, che non salta, che ci vede poco, ma tanto cattivo e con un sacco di peli fa un certo effetto. "La verità mi fa male lo so"... NdAlex).
E adesso come facciamo? Che diavolo ci raccontiamo? Boh... Aspettate che mi concentro... No, non mi viene niente, penso proprio che dovrò parlarvi del gioco.
Come già accennato nello scorso numero, Total NBA è il primo gioco di basket vede la luce su Playstation (notate l'eleganza e la classe per evitare di usare gli articoli determinativi IL e LA) e come tale merita, già di per sé, un occhio di assoluto riguardo.
A ben vedere, è stato già detto tutto sulle simulazioni cestistiche ed è molto difficile aspettarsi qualche innovazione: abbiamo visto simulazioni totali (NBA Live 95 & 96) e giochi prettamente arcade (NBA Jam Tournament Edition).
Secondo voi è possibile che si riescano a tirare fuori "nuove argomentazioni" sul tema? Sì e no, anche se prevale nettamente la prima affermazione per i motivi

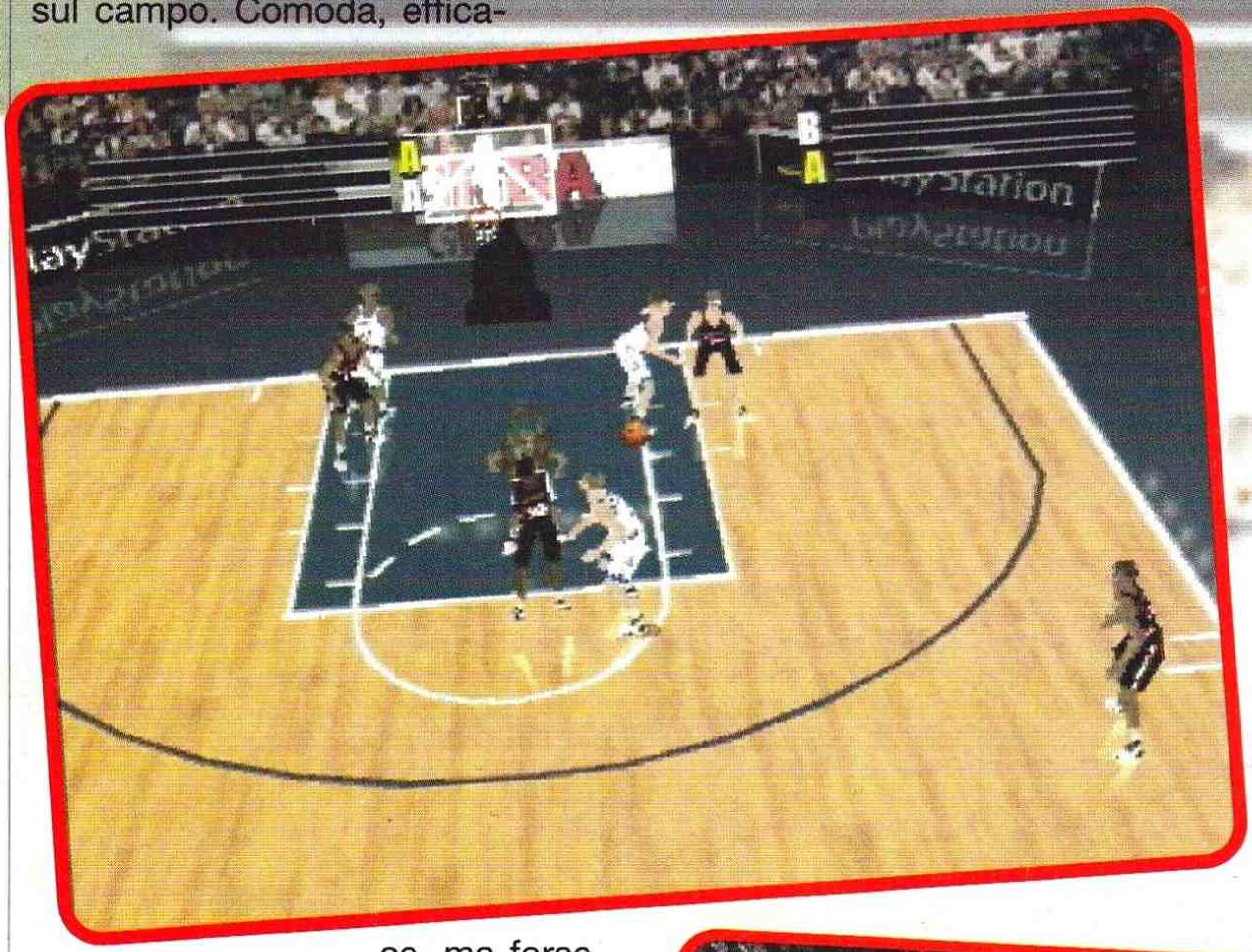


MR. TAO Eccellente, eccellente. Cosa si può chiedere di più a una simulazione sportiva, se non di essere realistica ma allo stesso tempo più che giocabile, graficamente e "sonoramente" appagante, divertente e impegnativa? Credo niente, e Total NBA provvede a soddisfare ognuno fra i singoli aspetti sopra esposti. Guardare i giocatori durante le azioni e rendersi conto che quello a cui si sta assistendo non è un filmato precalcolato, deliziarsi i padiglioni auricolari ascoltando il rumore delle suole di gomma sul parquet, e godersi pienamente il tutto anche a livello di manovrabilità non è cosa da poco... E per i più pignoli, ecco il campionato ufficiale NBA completo di tutti (o quasi) i giocatori originali. Da avere.

che adesso andrò a spiegarvi, con molta calma e sangue freddo.
Di cose da dire ce ne sono davvero parecchie e quindi mi sembra il caso di analizzarle una alla volta.
Total NBA 96 è in assoluto il primo gioco che riesce a unire, in un matrimonio praticamente perfetto, la giocabilità di un titolo prettamente arcade con la profondità di una simulazione a tutti gli effetti, esaltata da una grafica decisamente fuori dall'ordinario.
Già dall'intro iniziale infatti, si può capire come Total NBA 96 sia assolutamente un gioco semplicemente "fuori di testa": le immagini roteano e zoomano a una velocità impressionante, mentre un'orgia di colori fa a pugni per impadronirsi dello schermo!
Superato questo breve, ma intenso trauma iniziale, ecco apparire il canonico menu principale, dal quale si possono scegliere le modalità di gioco che si preferiscono, settare le opzioni e così via.
Saltiamo a piedi pari tutte le cose come la durata della partita, eccetera eccetera e passiamo subito al gioco vero e proprio.
Potrete scegliere quale squadra guidare tra le ventinove appartenenti alla Lega professionistica americana (che guarda un po', si chiama proprio NBA, acronimo di National Basketball Association), ognuna aggiornata all'inizio della stagione in corso (quindi con Dennis Rodman a Chicago e altri nomi che adesso non mi vengono in mente, ma che comunque mi hanno sorpreso: pensate che in quanto ad aggiornamento delle squadre NBA sono fermo a due anni fa... Roba dei matti! Anzi, non sono nemmeno sicuro che Rodman sia arrivato a Chicago quest'anno...)(peccato che non ci sia Magic a Los Angeles, però... NdAlex) e scegliere in quale manifestazione cimentarsi, dai play-off (configurabili con il numero di squadre che si desidera, alla pari della possibilità di scegliere quante partite devono essere lunghi gli incontri: 3-5-5 è l'opzione più classica), in amichevoli oppure un'intera stagione (se non vado errato ci si aggira intorno alle ottanta partite totali, considerando che è una cifra approssimativa calcolata dando per scontato che si arrivi alla finale! - Ma quante



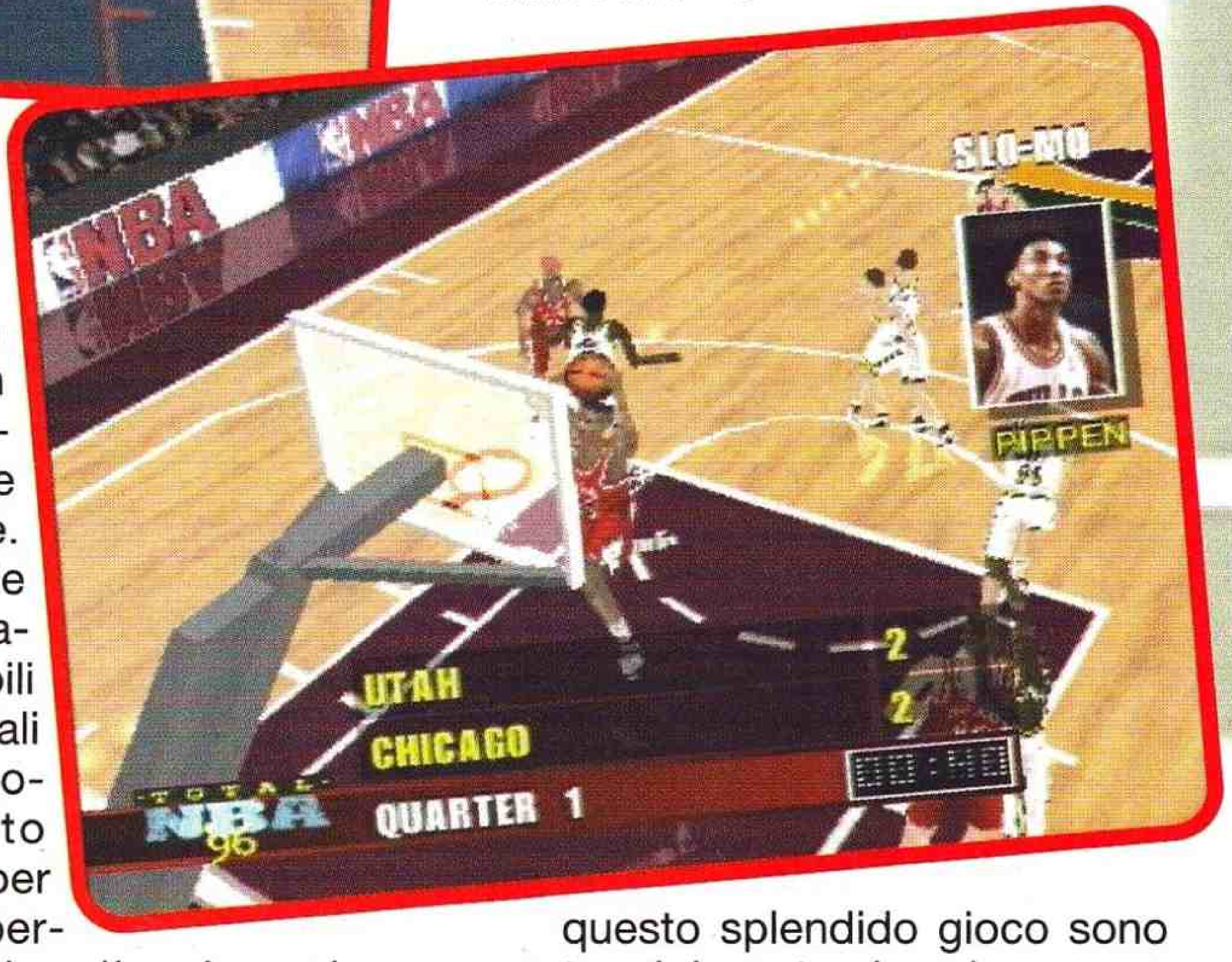
parentesi in questa recensione!).
Il gioco parte di default con una visuale a scorrimento orizzontale con spostamenti che reagiscono in base alla posizione della palla sul campo. Comoda, effica-



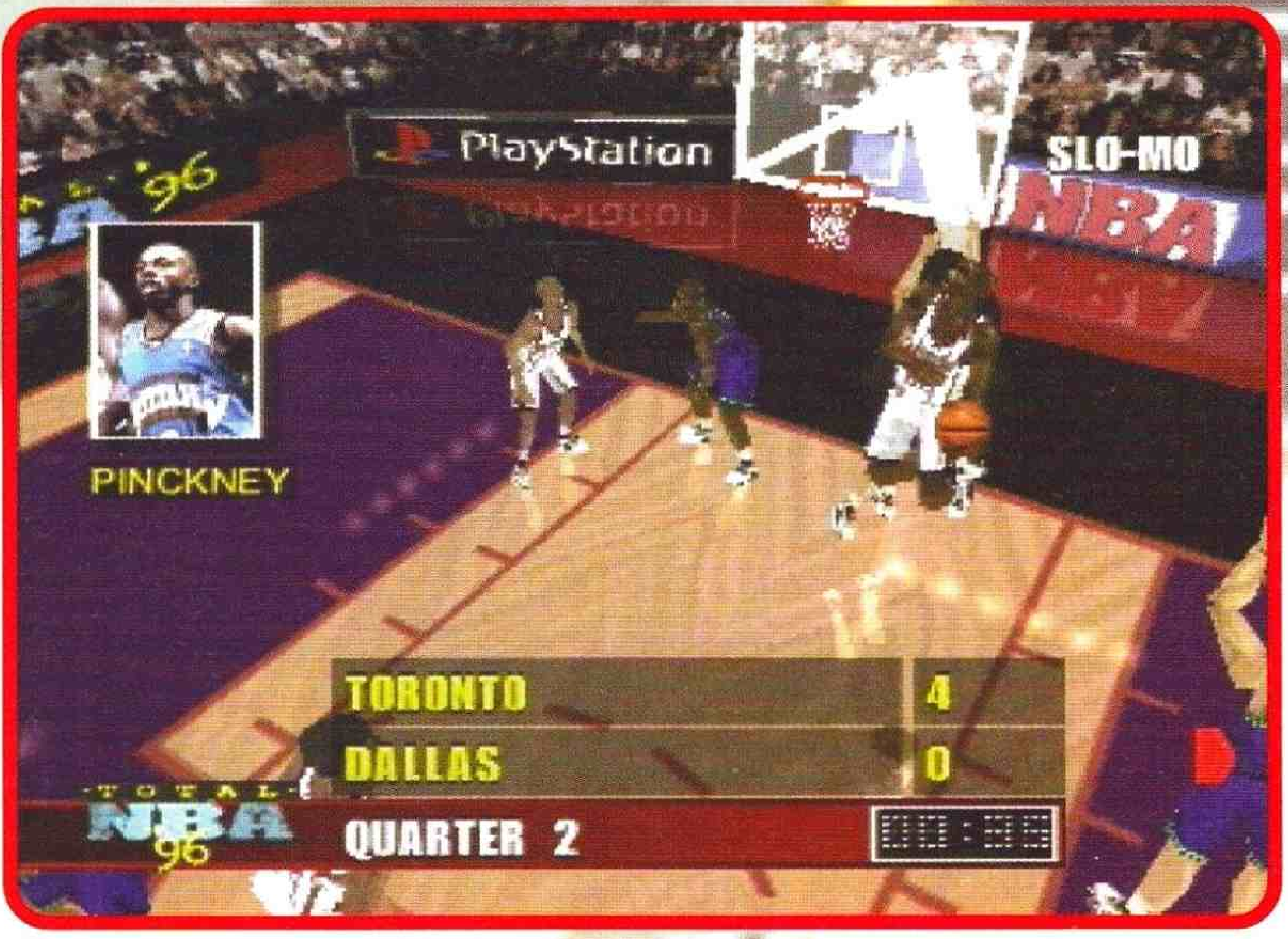
ce, ma forse poco spettacolare!
Lo "showtime" vero e proprio lo si ha quando si modifica l'angolazione della telecamera principale (si può scegliere tra sei diverse combinazioni, se non mi sbaglio): in questo caso la spettacolarità è garantita, ma la giocabilità ne risente parecchio, visto e considerato che, per quanto il Playstation riesca a muovere velocemente lo spropositato numero di poligoni che si trovano sullo schermo, non si riuscirà mai a ottenere una visione di gioco "totale". Comunque questa è una di quelle cose da far vedere agli amici per farli sbavare come dei cani assetati (Sono un poeta! Cosa ho io meno di D'Annunzio? Forse due costole in più e qualche tendenza in meno...).
Tutti i giocatori che si trovano sul campo sono interamente renderizzati, tranne che nella sezione di presentazione del quintetto base e delle sostituzioni, dove ci ritroveremo con delle belle immagini statiche digitalizzate di ognuno. A proposito, abbiamo notato che non tutti i giocatori sono disponibili e guarda caso quelli che mancano hanno già prestato il loro nome a dei videogiochi (cito, in ordine rigorosamente sparso Michael Jordan, Shaquille O'Neal e "Sir" Charles Barkley): in questo caso, Total NBA ci metterà a disposizione delle immagini con un punto interrogativo e nessun nome. Peccato che le statistiche siano inconfutabili e le percentuali ci diano ragione, in questo senso (vedi per esempio le percentuali al tiro di un'anonima guardia di Chicago, pelata e bianca [!], pari a quelle di Air Jordan... NdAlex).

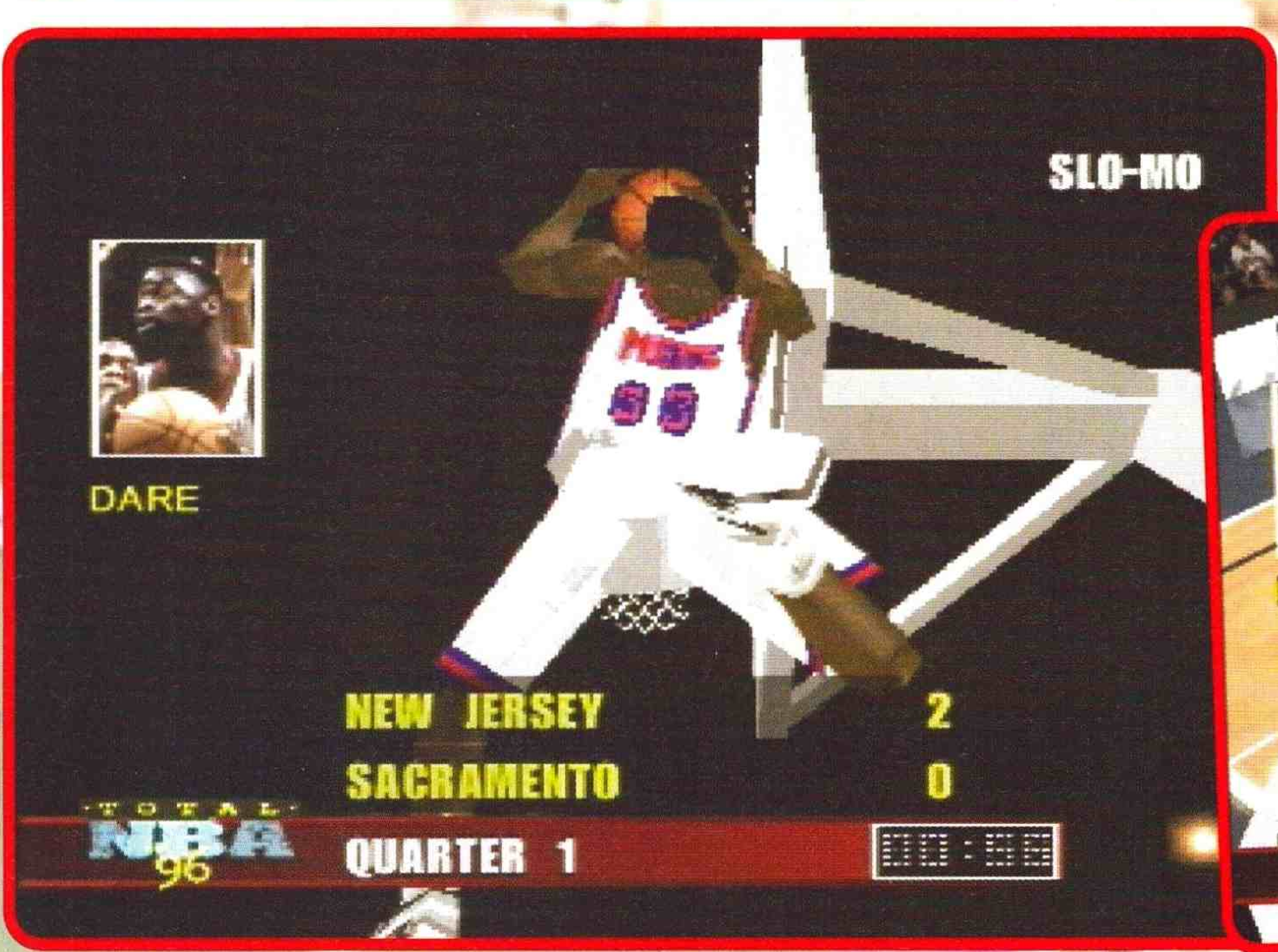
MA **Nonostante sappia a malapena cosa sia un "dai e vai", sono riuscito a eseguirne uno abbastanza passabile in Total NBA, e questo la dovrebbe dire lunga sulla qualità del gioco (ho seguito le istruzioni che fanno vedere nella pubblicità delle scarpe - non mi ricordo quali). Il fatto è che a me il basket lascia totalmente indifferente, anche se questo Total NBA in effetti sembra un bel titolone, veloce, spettacolare e - apparentemente - divertente. La realizzazione tecnica è davvero impressionante, sembra anche realistico... Diciamocelo: ho cominciato a detestare il basket milioni di anni fa, quanto Superbasket pubblicava le foto di Larry Bird, Doctor J, Bob McAdoo e compagnia bella, però questo Total è davvero un bel gioco.**

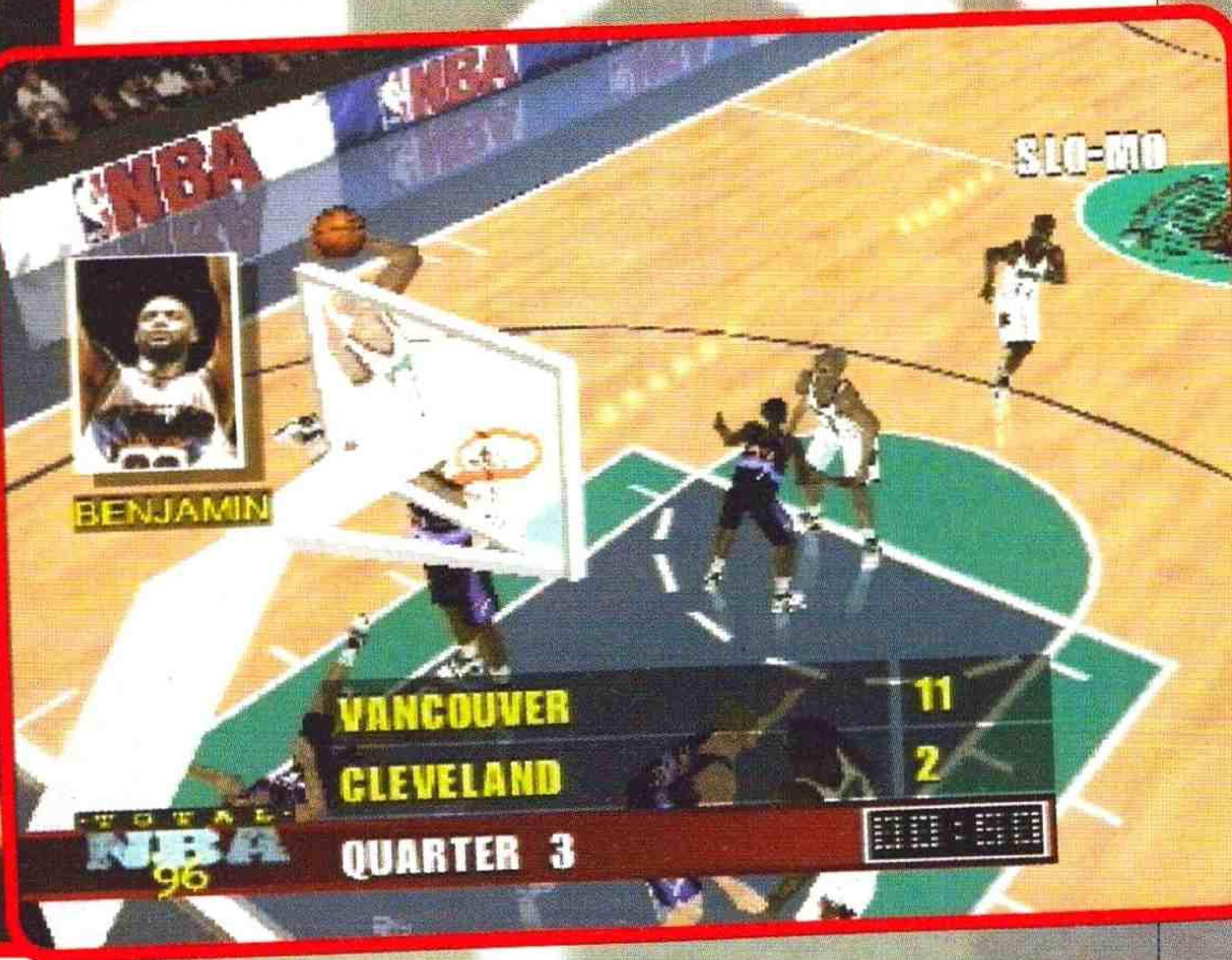
Da citare poi, è la presenza di completi e dettagliati report tra un quarto e l'altro anche se non riescono a raggiungere i livelli di quelli di NBA Live '96, con la differenza che quest'ultimo non sfoggia i filmati con gli sculettamenti delle "simpatiche" cheerleader americane.
I campionari di movimenti presenti in Total NBA 96 sono assolutamente i più vari che mi sia mai capitato di vedere: è possibile infatti fare di tutto, dall'alley hoop (si scriverà così?) alle "schiacciateaduemanidietroschiena", dalla finta di tiro con passaggio smarcante al tap-in sotto canestro!
Insomma, non si può dire che alla Sony non si siano sbattuti per fare di Total NBA 96 un gioco con fiocchi e controfiocchi: la sensazione di realismo che si ha giocando Total NBA è assolutamente improponibile così sulla carta, ma vi assicuro che questo sarà il terzo vero titolo che convincerà anche gli indecisi ad acquistare un Playstation.
Gli unici appunti che si possono muovere a questo splendido gioco sono sostanzialmente due: lo scarso controllo sull'uomo da comandare (è molto difficile switchare tra un giocatore e l'altro) e la diffi-



TOTAL NBA 96







coltà di poter fare i falli anche quando lo si desidera ardentemente (e poi contro il computer, due volte su tre, un'entrata in terzo tempo porta inevitabilmente allo sfondamento!). Per il resto nulla da dire: possibilità di giocare uno contro l'altro, in due nella stessa squadra e in otto con più Playstation linkati. È inoltre possibile scambiare i giocatori e salvare i propri risultati sulla memory card! C'è bisogno di dire di correre ad acquistarlo? Naaa....

Andrea "CRAZY HORSE" Della Calce

TMB

Cosa si può dire di Total NBA? Per un gioco di tale caratura, che giustificherebbe da solo l'acquisto della PlayStation, non ci sono parole, ma esclusivamente fatti. Non solo questo simulatore di basket risulta sconvolgente dal punto di vista grafico, rendendo le altre produzioni a dir poco obsolete, ma addirittura riesce nel difficile intento di divertire anche quelli che non hanno mai sopportato questo sport (come il sottoscritto, del resto).
La spettacolarità delle schiacciate, unita alle movenze dei cestisti, rendono Total NBA la più realistica e sconvolgente esperienza sportiva di tutti tempi. E poi fra un tempo e l'altro ci sono certe sequenze... compratelo e non ve ne pentirete!

PLAYSTATION

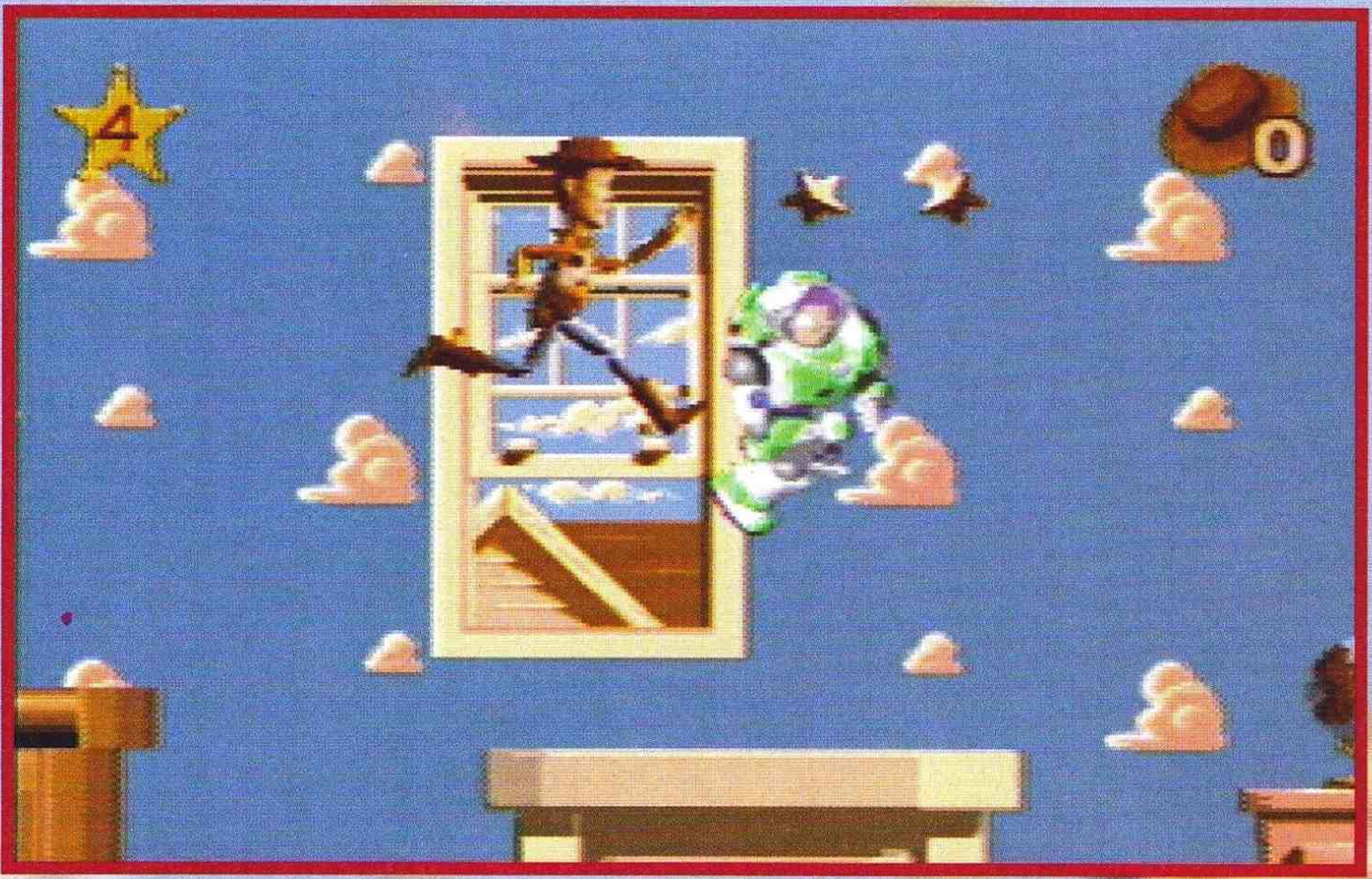
GRAFICA + grandiosa - a volte incerta sulle inquadrature zoomate	98
SONORO + commento vocale + Defense! Defense!	94
GIOCABILITÀ - non immediatissimo	89
LONGEVITÀ + totale!	94
SONY	95

86

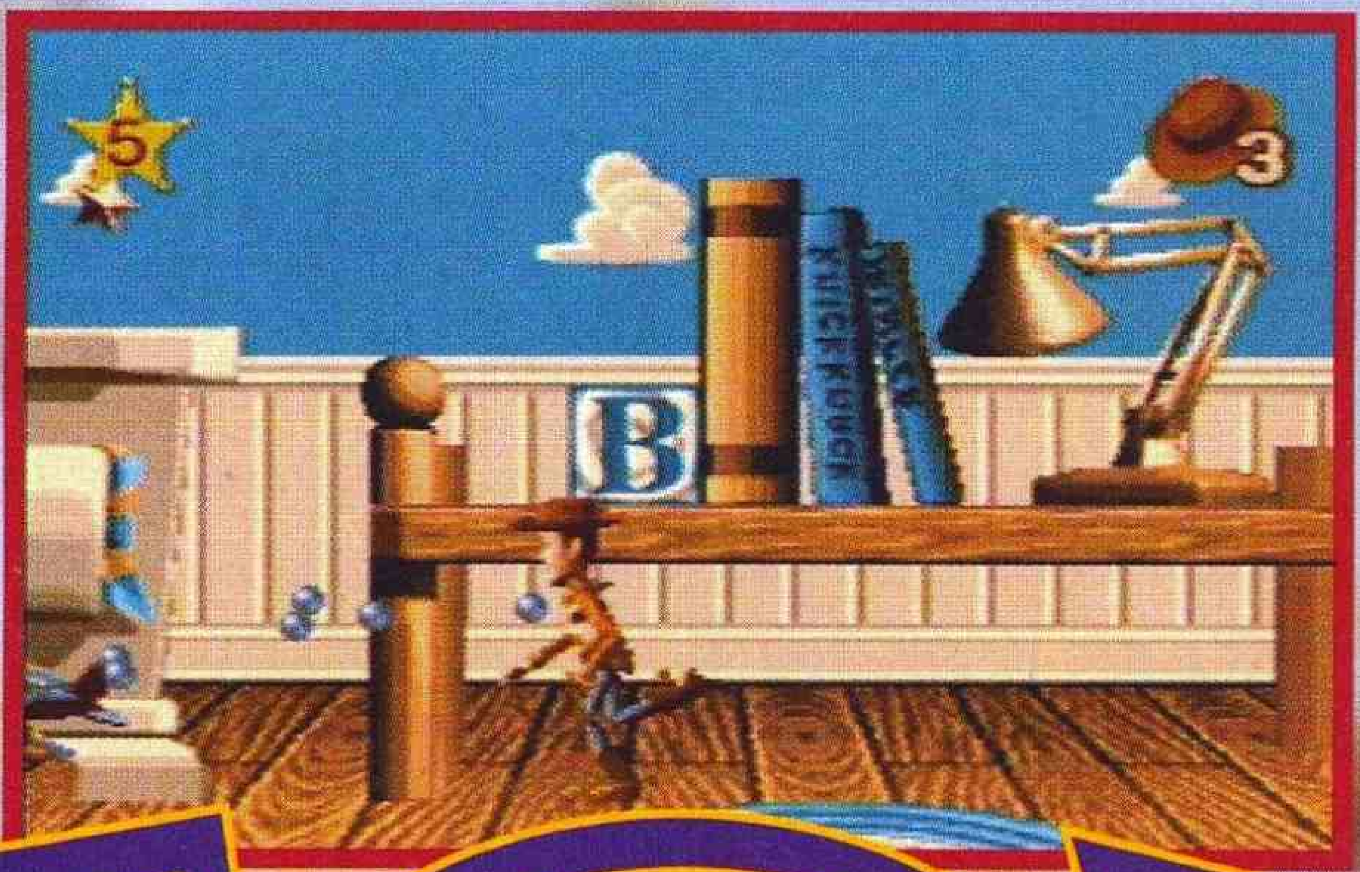
GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

Quando eravate piccoli avevate paura dell'uomo nero nascosto sotto il letto? Poveri ingenui, non avevate capito che il vero pericolo era un altro...

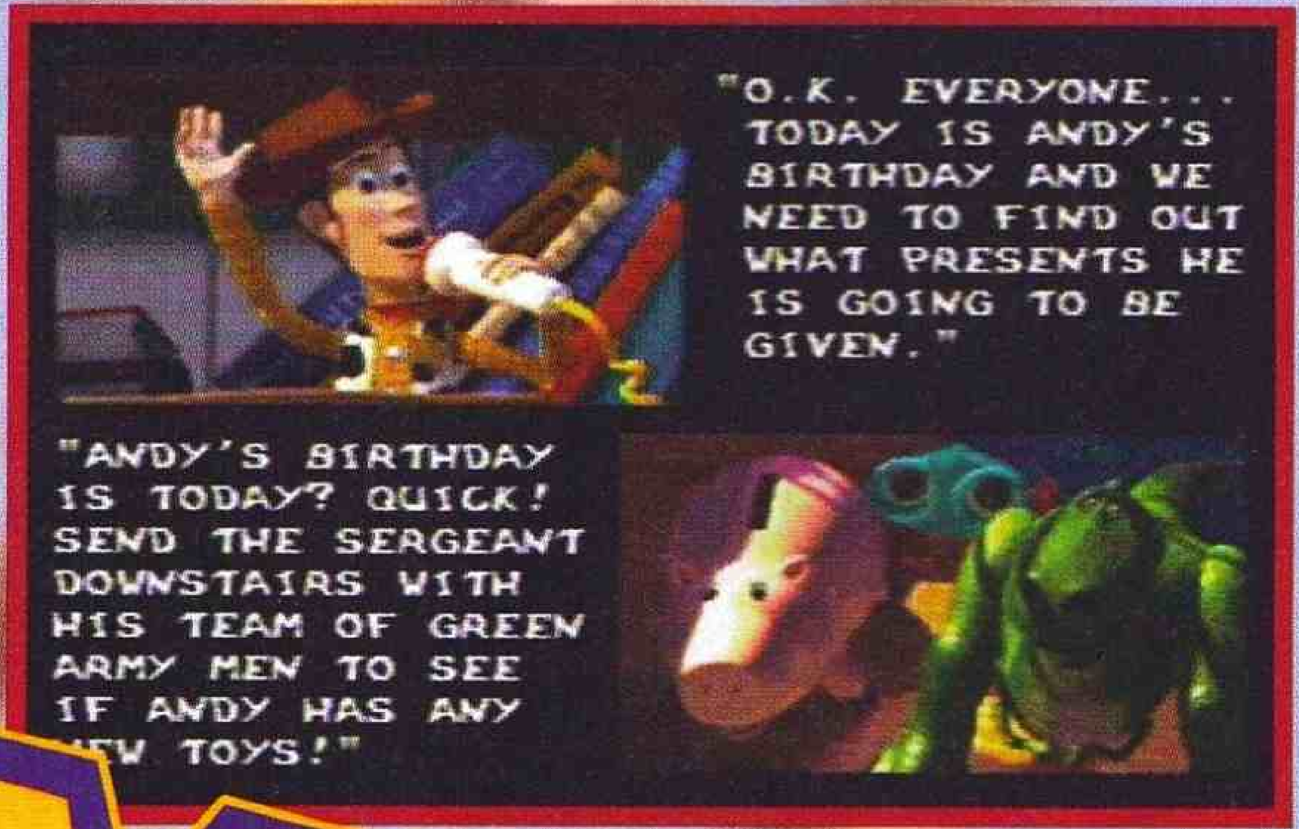
TOY STORY



Non è un caso che tutti i miei giocattoli abbiano incontrato una prematura fine, e che siano finiti nella discarica comunale o regalati ad amici e parenti, e per di più per mano mia. I piccoli maledetti non mi lasciavano più dormire. Molte leggende a proposito di mostri e uomini neri nascosti sotto il letto nascono proprio per colpa loro; sono loro che di notte si muovono, si agitano, fanno casino e provocano incubi, stimolando la fantasia dei bambini.



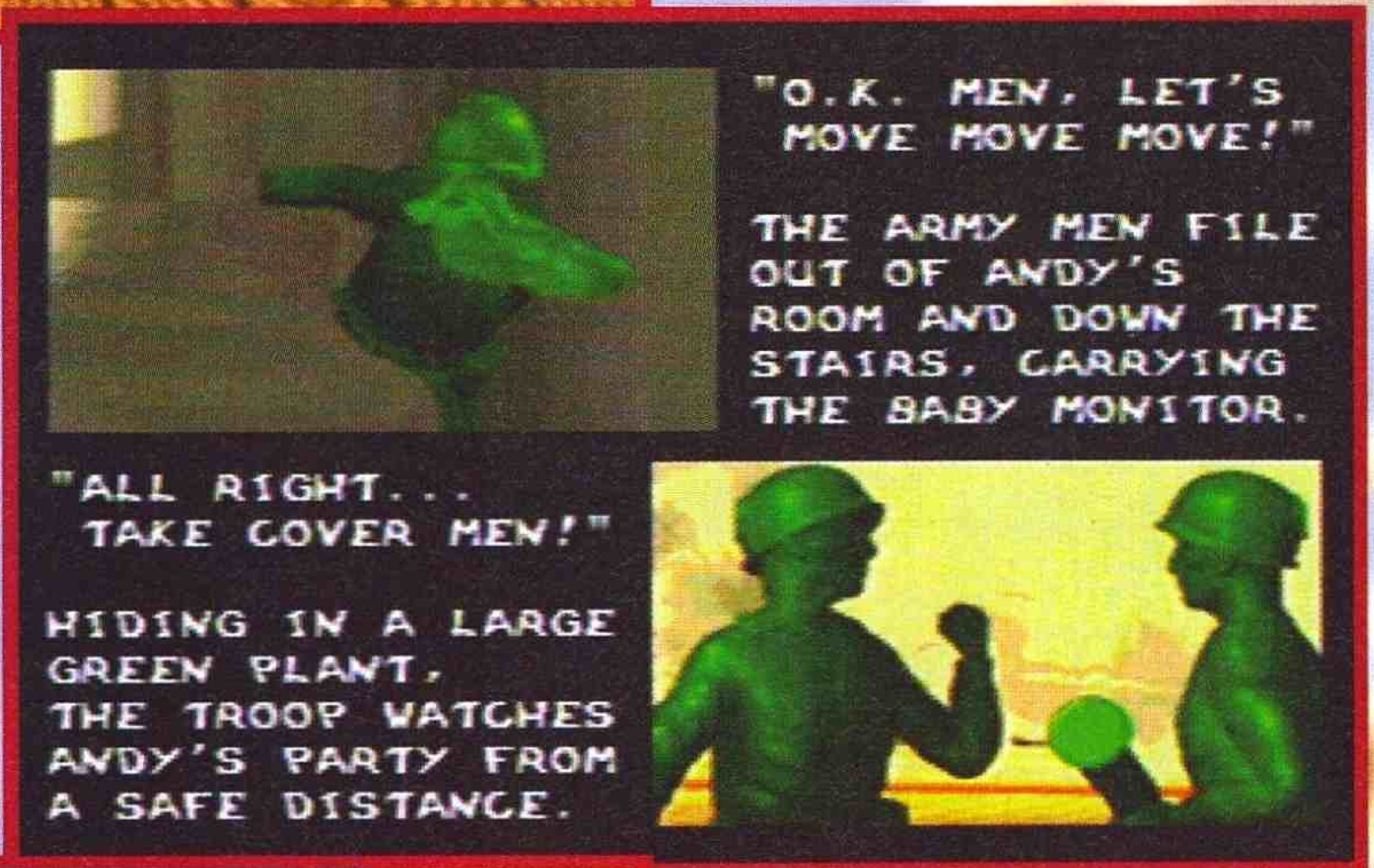
Nella maggior parte dei casi, i bambini tendono appunto a individuare simili fenomeni con la presenza di creature da I Confini della Realtà nascoste sotto il letto. In realtà i giocattoli non fanno niente per dissuaderli da questa convinzione, anzi, si dedicano allegramente all'imitazione di fantasmi, elefanti rosa (terribili esseri che infestano la fantasia dei meno equilibrati, chiaro sintomo di un futuro in compagnia della schizofrenia), uomini neri (ma che verso fanno gli uomini neri? Cantano il blues? Mah...)(What did I do, to be so black and blue... NdAlex) e quant'altro, adattandosi di volta in volta alle esigenze delle singole piccole vittime. Ma chi può nascondersi effettivamente sotto un letto? Partendo dal presupposto che non si tratti di pure e semplici audizioni (come le allucinazioni, ma che colpiscono le orecchie), i suoni da sotto il letto devono necessariamente venire da creature estremamente piccole, proprio come i pupazzetti, le macchinine

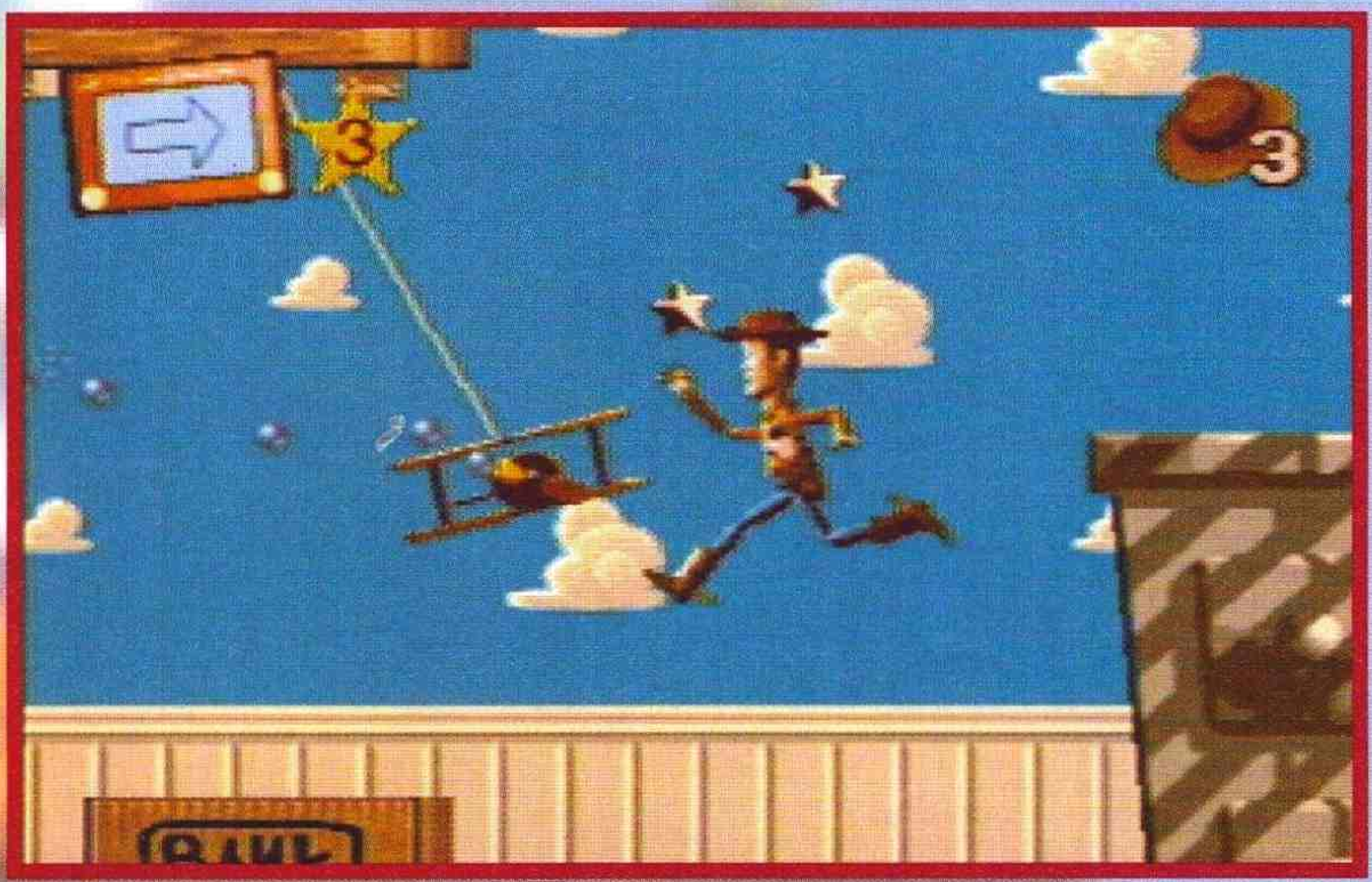


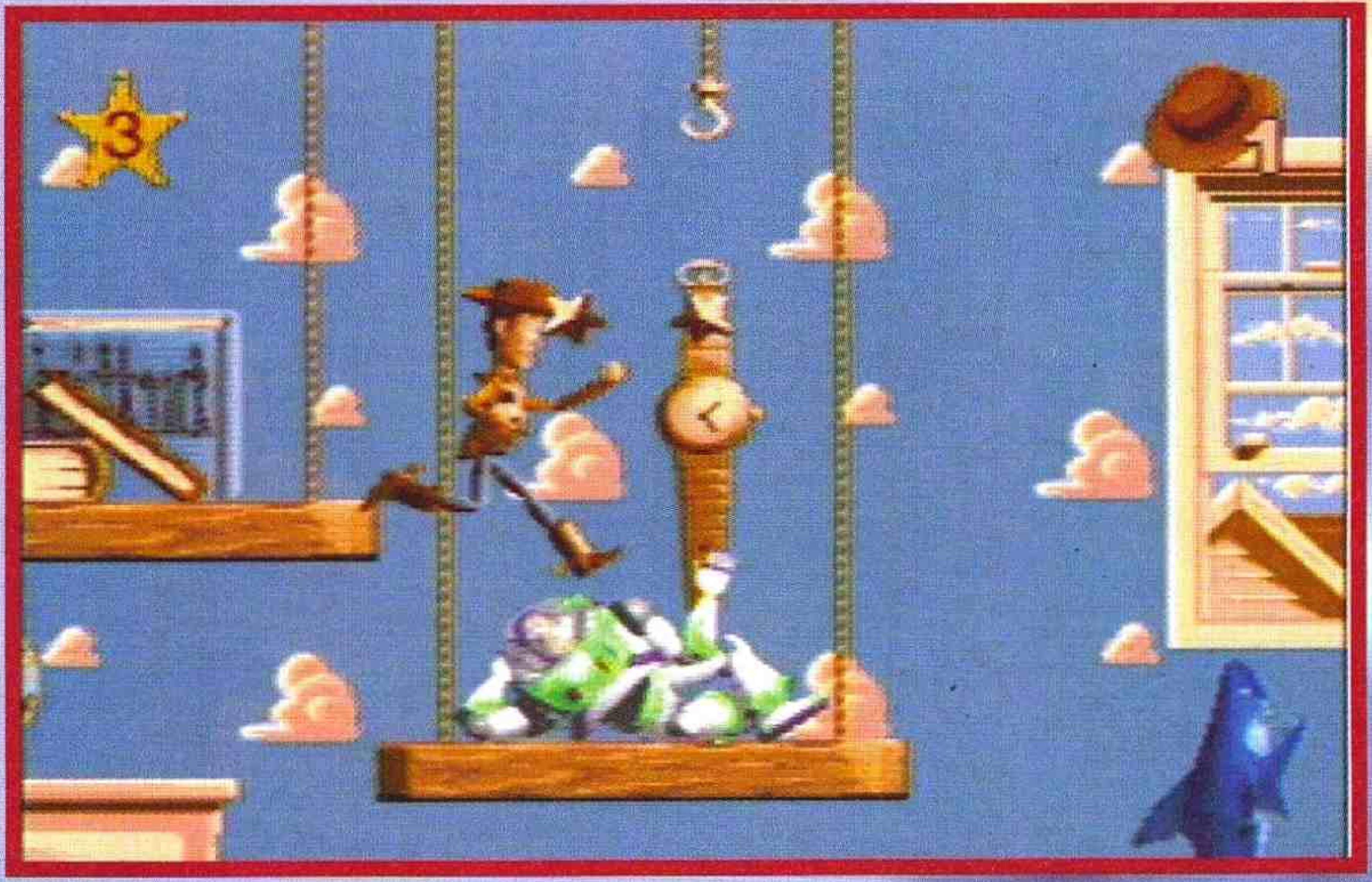
e tutti i più classici giochi dell'infanzia. Ce lo vedete, forse, un uomo nero alto 30 centimetri, che vi spaventa da sotto il vostro letto? Beh, questo spiegherebbe senza dubbio il perché del "sotto il letto" (se un uomo nero di 30 centimetri cercasse di spaventarvi da sopra il letto, penso che dovrebbe cercare in fretta un nuovo lavoro). Anche per gli elefanti rosa la sistemazione non deve risultare delle più confortevoli, e lo stesso vale per tutti i mostri di mia conoscenza.
A dire la verità, comunque, sono riuscito a capire la vera origine dei terribili rumori notturni non tanto grazie a questo scientifico ragionamento (sotto ai 10 anni tendevo ancora a essere poco razionale, piuttosto propenso all'empirismo e facile preda di emozioni), quanto a una particolare fattura del mio arredamento; in parole povere, io non possiedo un sotto-il-letto nel quale i mostri potessero nascondersi. Stando così le cose, restavano soltanto due possibilità (scartando a priori quella delle audizioni, poiché ho sempre avuto una gran fede nei miei sensi): o i terribili mostri che di notte sembravano organizzare incredibili rave-party (e senza invitarmi, per di più) si nascondevano nei cassetti del mio letto, oppure le voci provenivano da qualche altra parte. Scartata la prima ipotesi in quanto il Meccano non veniva mai toccato durante la notte (e sappiamo tutti benissimo quanto i mostri e gli uomini neri siano attratti da giochi di questo genere), non restava che stabilire quale potesse essere l'origine del rumore notturno.
Ora, i piccoli mascalzoni erano riusciti a sopravvivere per secoli senza farsi mai beccare, se non da pochi giovani particolarmente perspicaci (che comunque venivano guardati male quando riferivano la propria scoperta ad amici e parenti). Questo significava che non si sarebbero fatti scoprire molto facilmente, e che sarebbero stati estremamente guardinghi se messi in allarme una prima volta. Per questo misi in atto il mio piano con estrema cura e prudenza, senza lasciare che la fretta potesse spingermi a fare qualche passo falso. Tutto quello di cui avevo bisogno era un sistema per vedere le bestiacce che, nottetempo, animavano i bordi del mio letto spacciandosi per mostruose creature. A tale scopo mi misi a costruire uno specchio sul soffitto della mia camera e, quindi, un sistema di luci ad attivazione vocale. Il tutto richiese parecchi mesi, imbarazzanti spiegazioni ("E per

MA

A prima vista sembrerebbe un gioco qualsiasi, composto da un'accozzaglia di giochini vari tenuti insieme da una grafica spettacolosa. E in realtà... E in realtà è proprio così. Come titolo risulta abbastanza insulso, molto bello da vedere ma poco divertente da giocare (almeno per me). Per peggiorare le cose il livello di difficoltà mi è sembrato un tantino elevato e non c'è possibilità di continuare in alcun modo... Insomma, magari andatevi a vedere il film, ma procuratevi il gioco solo se ne sentite un grandissimo bisogno.



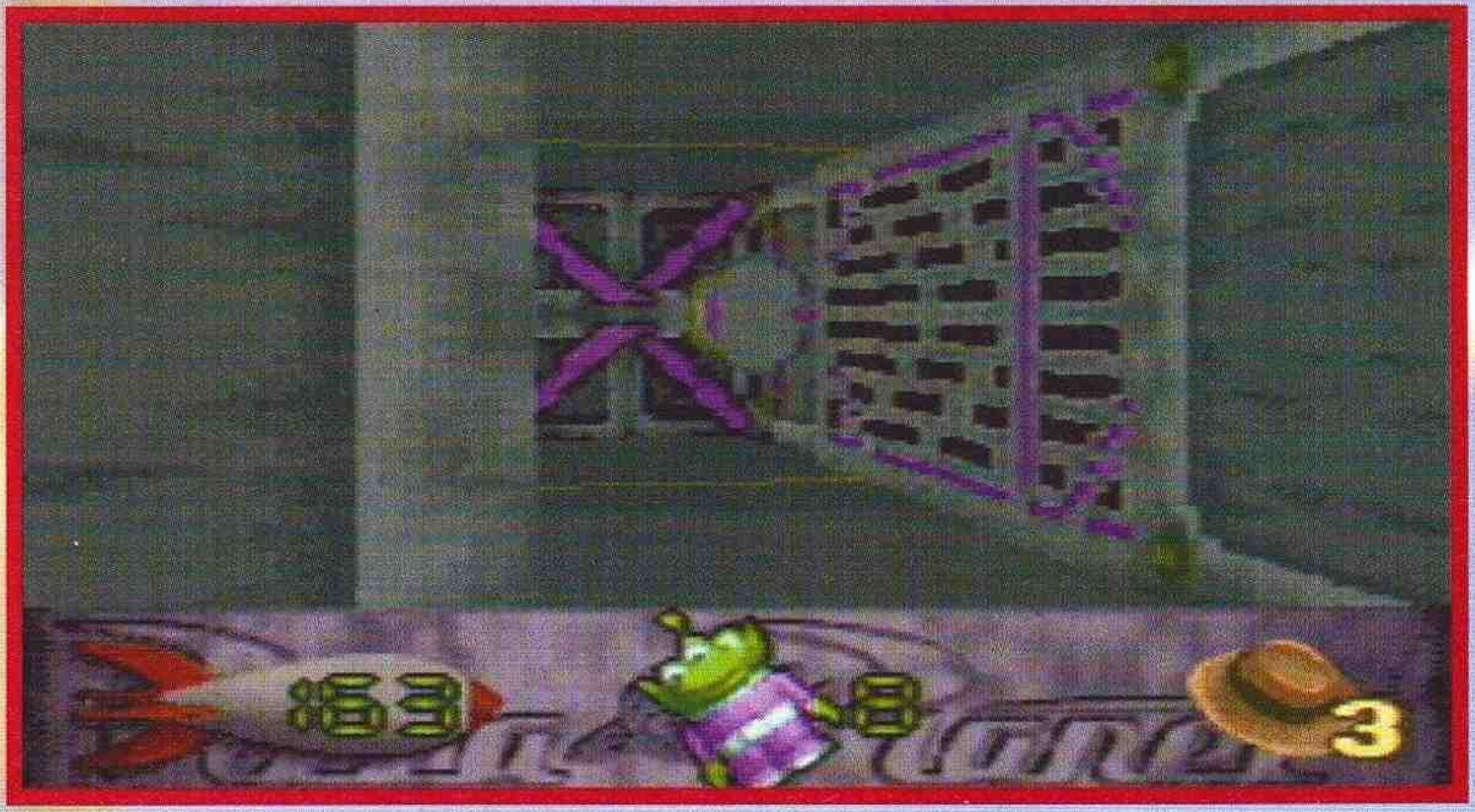


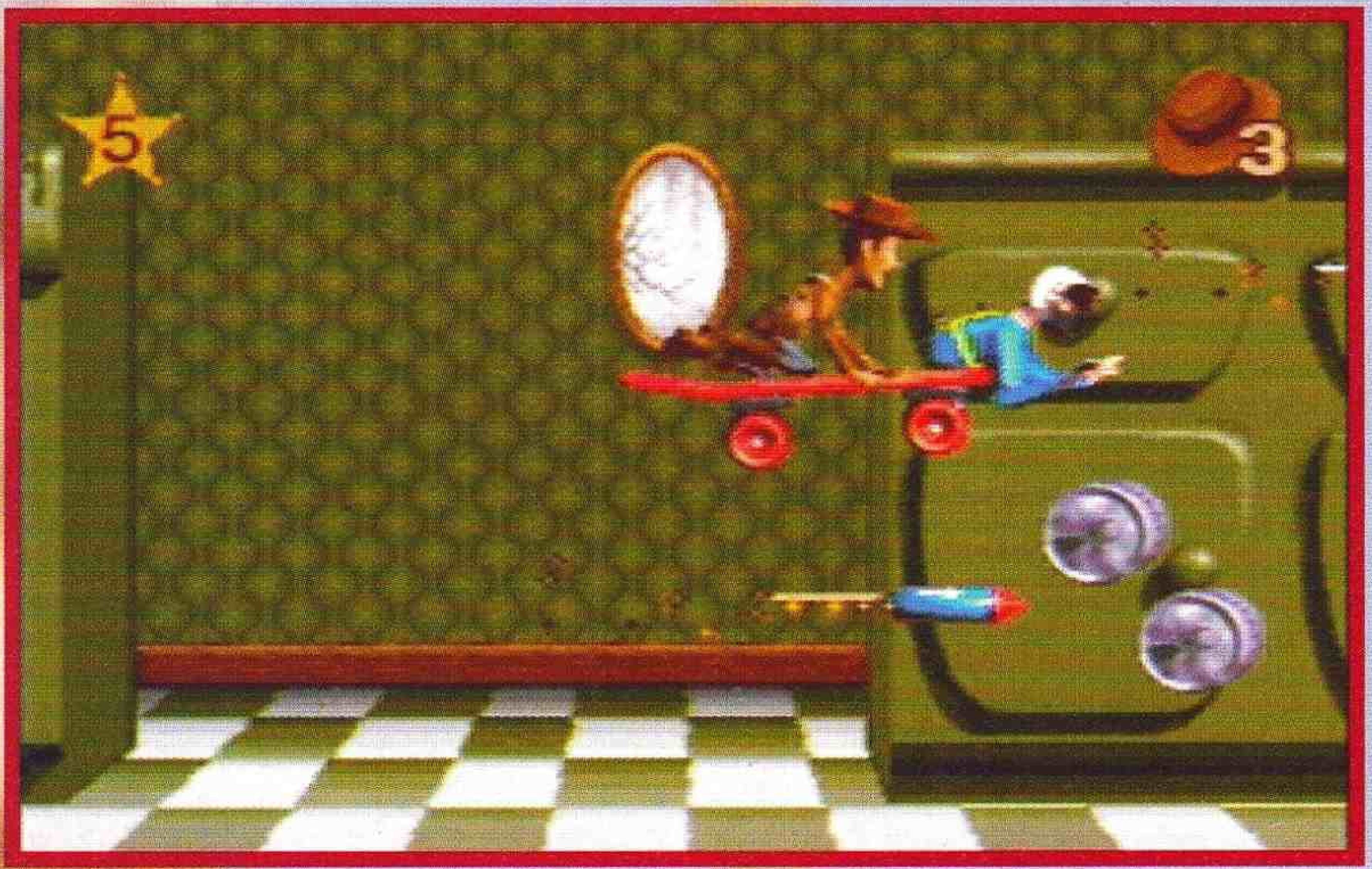


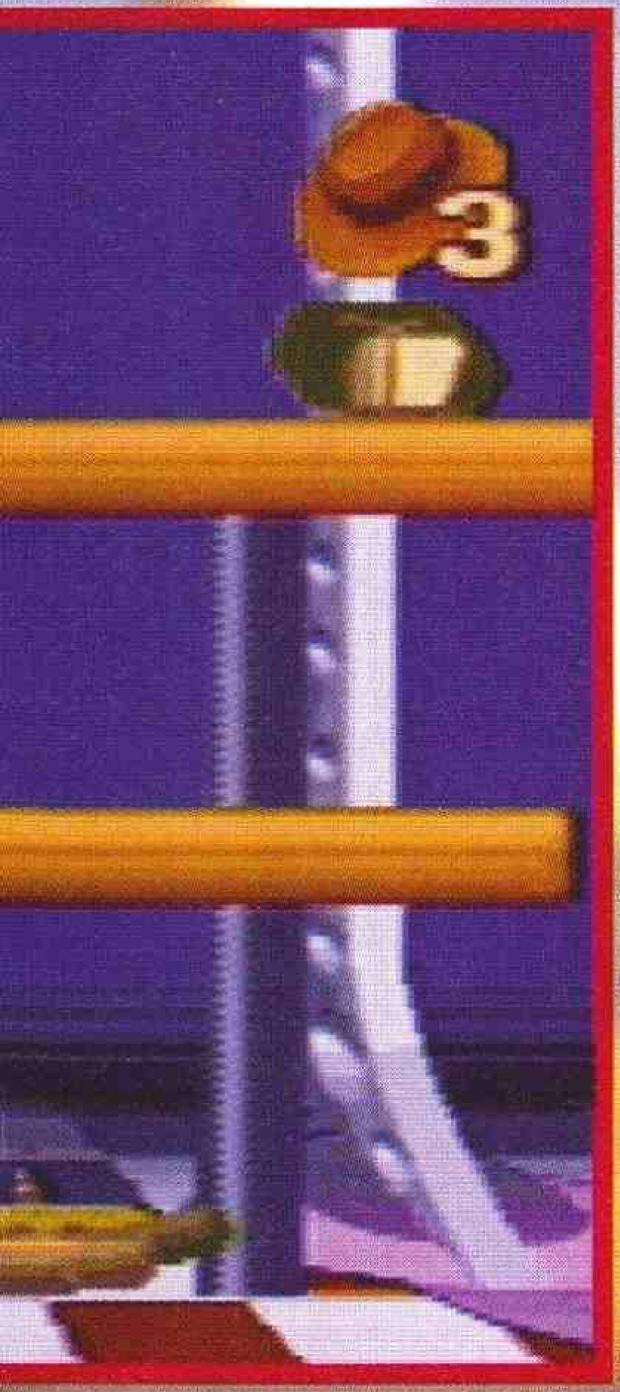
quale motivo vorresti uno specchio sul soffitto della tua camera?") e duro lavoro, ma alla fine tutto era pronto. Non ci volle molto per realizzare definitivamente il mio progetto: la notte stessa le luci vennero improvvisamente attivate dal chiasso provocato dai dannati giocattoli, e io fui in grado di vederli grazie allo specchio, mentre rapidissimi riassumevano le posizioni originali.
Certo, nessuno avrebbe mai creduto a questa storia, ma a me bastava; il giorno dopo radunai tutti i miei giocattoli, li misi in grosse borse di plastica e li feci sparire. Al loro posto iniziai ad adottare giochi di società in scatola: almeno i blocchetti segna-punti non avrebbero rotto troppo le scatole. Evidentemente non devo essere stato l'unico a realizzare questa scoperta, e lo dimostra il fiorente filone che prende spunto proprio da questa idea: giocattoli animati.

L'idea non è nuova e ormai ha perso molta della propria originalità, ed è stata proposta nelle forme più diverse e disparate, dalle semplici favole ai più cruenti film dell'orrore. Abbiamo assistito, nel corso degli anni, a bambole assassine, soldati animati, carro-armatini ribelli e via dicendo.
Eppure, incredibile a dirsi, questa brillante e facile idea ancora non era stata sfruttata in maniera estesa dalla Walt Disney, da sempre esperta nella realizzazione di film e animazioni brillanti partendo dalle idee più classiche. E, giustamente, qualcuno deve essersene anche accorto, e così il progetto Toy-Story ha preso vita. La storia è quella di un confronto tra due generazioni di giocattoli, quelli "vecchi" e quelli "moderni", che si affrontano per stabilire la supremazia degli uni sugli altri (o meglio, sono quelli moderni ad avere deciso di volere la supremazia). Questo porterà a uno scontro che trascende la natura dei personaggi, per rappresentare uno dei conflitti più antichi del mondo: quello tra le diverse generazioni.
Realizzato interamente in computer-graphic, Toy-Story è un lungometraggio destinato a entrare - proprio per questa sua peculiarità - nella storia del cinema. Il primo

lungometraggio realizzato senza utilizzare neppure un disegno, progettato e lavorato interamente su video. Il risultato? Assolutamente spettacolare, come dimostra il successo che il film ha già riscosso in America, anche se tra meno di dieci anni lo riguarderemo pensando: "Ma davvero noi vedevamo simili schifezze e ne eravamo entusiasti?", un po' come facciamo adesso con molti vecchi film di fantascienza.
Poteva mancare una conversione elettronica di un film tutto elettronico? Ovviamente no, e sarebbe effettivamente stato assurdo il contrario. In fondo, una volta tanto è il cinema che si affida nelle mani dell'elettronica, ed è giusto quindi cogliere al volo l'occasione. Così come per il film, il gioco di Toy-Story punta prevalentemente alla spettacolarità, con una grafica veramente stupefacente, soprattutto se considerate che stiamo parlando di un Mega Drive e non di un Saturn o di una PlayStation. I disegni, sia quelli che costituiscono i fondali che gli sprite, ricordano con assoluta fedeltà quelli del film, e il risultato è veramente spettacolare. Ma cosa dire del resto? In questi casi, lo sappiamo fin troppo bene, è sempre la giocabilità a lasciarci le penne in favore della spettacolarità. Questa volta, comunque, non è così: Toy-Story è un gioco estremamente piacevole e ben fatto, anche se alcuni difetti lo svalutano leggermente.
Partendo dalle doti del gioco, oltre alla grafica colpisce anche la varietà di situazioni: più o meno ogni livello offre un nuovo tipo di sfida, sia per quello che bisogna fare che per come questo deve essere fatto.







Tanto per intenderci, non dovremo sempre controllare direttamente il protagonista della storia ma, di volta in volta, anche macchinine, animali (dinosauri, naturalmente) e molto altro ancora, con visuali dall'alto, da lato e anche in prospettiva. Positiva anche la velocità di gioco e più che discreta la manovrabilità, in tutti i diversi tipi di schermo e visuale, così come musica ed effetti sonori. Sull'altro piatto della bilancia, invece, troviamo soltanto due elementi, che pesano però abbastanza. Innanzitutto Toy-Story è veramente difficile, e l'unico tipo di settaggio difficoltà consiste nel scegliere quante vite usare (3-5). Non esiste alcun tipo di "continue", né tanto meno di password. Sommate a questo il fatto che il gioco è spesso davvero complesso, e avrete un quadro abbastanza chiaro della tragica situazione. Secondo difetto, questa volta di carattere più tecnico, è l'impossibilità di riconoscere le piattaforme dagli elementi di background, un problema non indifferente quando la maggior parte dei livelli è in stile platform. Vi ritroverete a saltare inutilmente o vi dimenticherete di salire dove dovreste. Questo secondo problema, in effetti, passa in secondo piano con un po' di pratica, ma certo non aiuta a eliminare quello della difficoltà elevata.

Un gioco indubbiamente spettacolare da vedere e divertente da giocare, ma che per molti potrebbe risultare frustrante già dopo poche partite. Vi consiglio di comprarlo solo se siete veramente pronti a una lotta all'ultimo pezzetto di plastica.

Andrea Fattori

MEGA DRIVE	
GRAFICA + assolutamente spettacolare + ottime animazioni	93
SONORO + buoni effetti + musiche adattissime	92
GIOCABILITÀ + veloce + buona interfaccia	87
LONGEVITÀ - troppo difficile + molto vario	80
SEGA	86

CAMBIA I TUOI VIDEOGIOCHI USATI

2X1

INVIACI 2
VIDEOGIOCHI USATI...
TE NE INVIEREMO
1 IN CAMBIO SENZA
ALCUNA SPESA

AD&CTG 0332-312771

MEGADRIVE-SUPERNINTENDO-NEO GEO-X32-SATURN-PSX-CD ROM-3DO

ISTRUZIONI: I GIOCHI DEVONO AVERE SCATOLA E MANUALE, SPEDISCI I TUOI 2 GIOCHI (O MULTIPLI) AL NOSTRO NEGOZIO INDICANDO SU UN FOGLIO LE TUE PREFERENZE (LE PREFERENZE SARANNO PRESE IN CONSIDERAZIONE PREVIA DISPONIBILITA')

GAMEMANIA

A VARESE TEL.0332-285517

MIGLIAIA DI TITOLI DISPONIBILI **VENDITA PER CORRISPONDENZA**

OFFERTE NUOVO

SONY PSX

Actua Soccer	£.125.000
FIFA Soccer 96	£.125.000
Total NBA 96	£.125.000
Tekken	£.125.000
Thunderhawk 2	£.125.000
Mortal Kombat 3	£.125.000

SONY PSX

Goal Storm	£.115.000
Rayman	£.115.000
Wipe Out	£.115.000
Parodius	£.115.000
Ridge Racer	£.115.000
Destruction Derby	£.115.000

SONY PSX

Cyberspeed	£.115.000
Lone Soldier	£.115.000
Hi-Octane	£.125.000
Raiden Project	£.115.000
Theme Park	£.125.000
Striker 96	£.115.000

SONY PSX

Actua Golf	£.105.000
Krazy Ivan	£.105.000
Twisted Metal	£.105.000
Starblade Alfa	£.105.000
Philosoma	£.105.000
Alone in the Dark	£.105.000

SONY PSX

Discworld	£.105.000
Road Rash	£.125.000
Warhawk	£.105.000
Extreme Sports	£.105.000
Jumping Flash	£.105.000
WWF Wrestlemania	£.105.000

SATURN

Sega Rally	£.145.000
Virtua Fighter	£.145.000
Virtua Racing	£.135.000
FIFA Soccer 96	£.125.000
Rayman	£.125.000
NBA Jam TE	£.115.000

MEGADRIVE

FIFA Soccer 96	£.119.000
NBA Live 96	£.119.000
NHL Hockey 96	£.119.000
Mortal Kombat 3	£.119.000
Earth Worm Jim 2	£.139.000
Spot Goes Hollywood	£.139.000

S NES

FIFA Soccer 96	£.129.000
Mortal Kombat 3	£.149.000
Killer Instinct	£.129.000
Donkey Kong Country 2	£.149.000
Yoshi's Island	£.149.000
Final Fight 3	£.139.000

★ VERS. GIAPPONESE NON NECESSITANO DI ADATTATORE I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI I PREZZI SONO DA INTENDERE IVA INCLUSA

TUTTI I NOMI ED I MARCHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

RIVENDITORI BENVENUTI

GAMEMANIA VIA SACCO 14 21100 VARESE TEL. FAX 0332-285517

1896-1996
100 anni di fumetto

FIERA MILANO

FIERA MILANO
14•17 Marzo '96

É un'iniziativa ASSOEXPO

3º SALONE DEL FUMETTO E DEI CARTOONS

4 giorni di incontri, mostre, collezionismo, giochi di ruolo, cinema di animazione e avventure nel mondo delle nuvole parlanti

Ingresso: Porta Giulio Cesare
M1: Amendola-Fiera

Orario: 9.30-19.00

in collaborazione con

Regione Lombardia
Settore Trasparenza e Cultura

Segreteria generale:
Via Domenichino, 11 - 20149 Milano
Tel. 02/4815541 - Fax 02/4980330
E-Mail: MC 1703 @ MC Link.IT

92

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

Zero diviso zero fa zero, però attenzione a non fare questi calcoli con il C64, se no s'incacchia e vi spara uno "divide by zero error"...

IMPORT

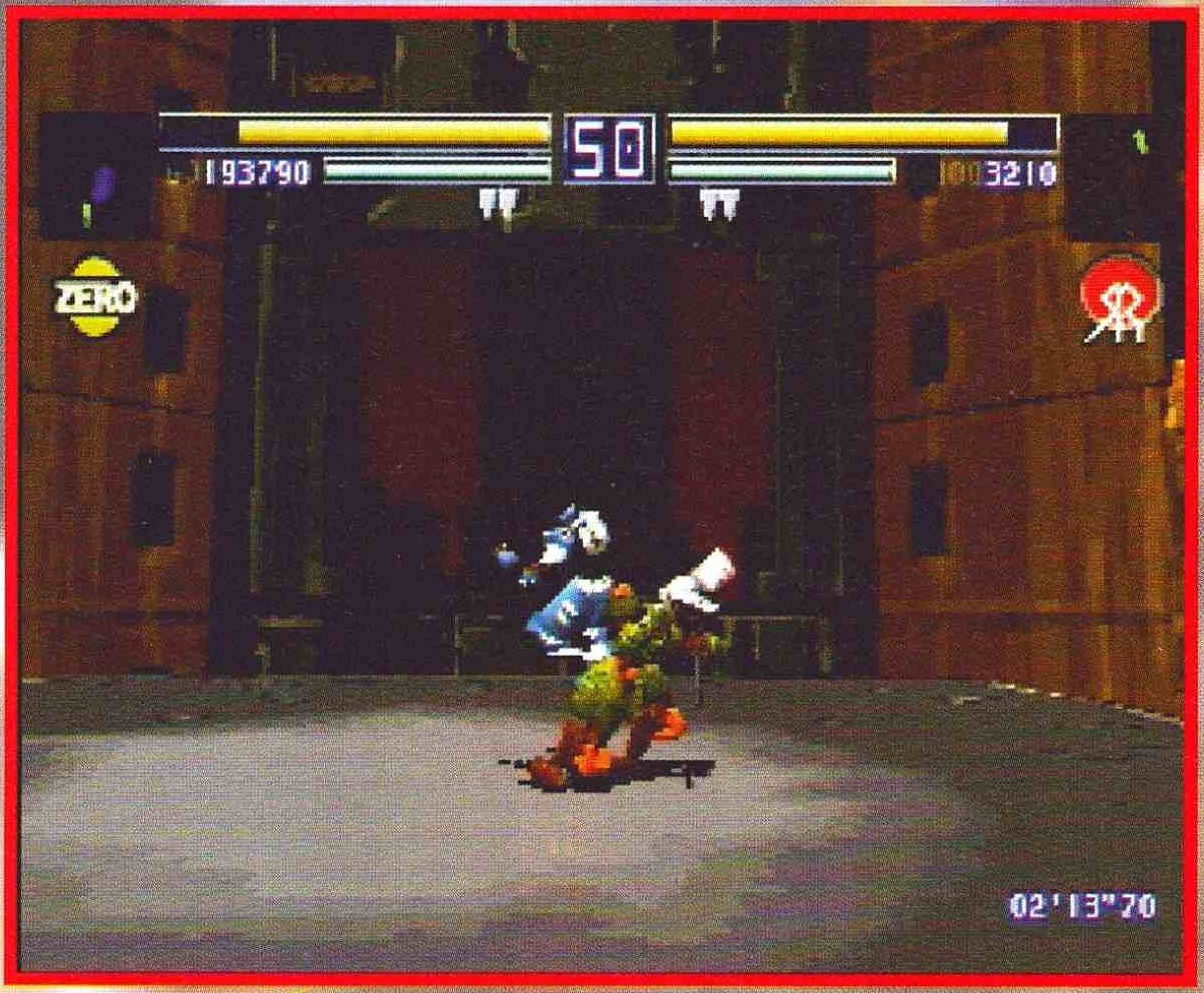
ZERO DIVIDE

Come accade spesso nel mondo dei videogiochi, vecchie idee trovano spazio in nuove situazioni e questo Zero Divide ne è un esempio lampante.

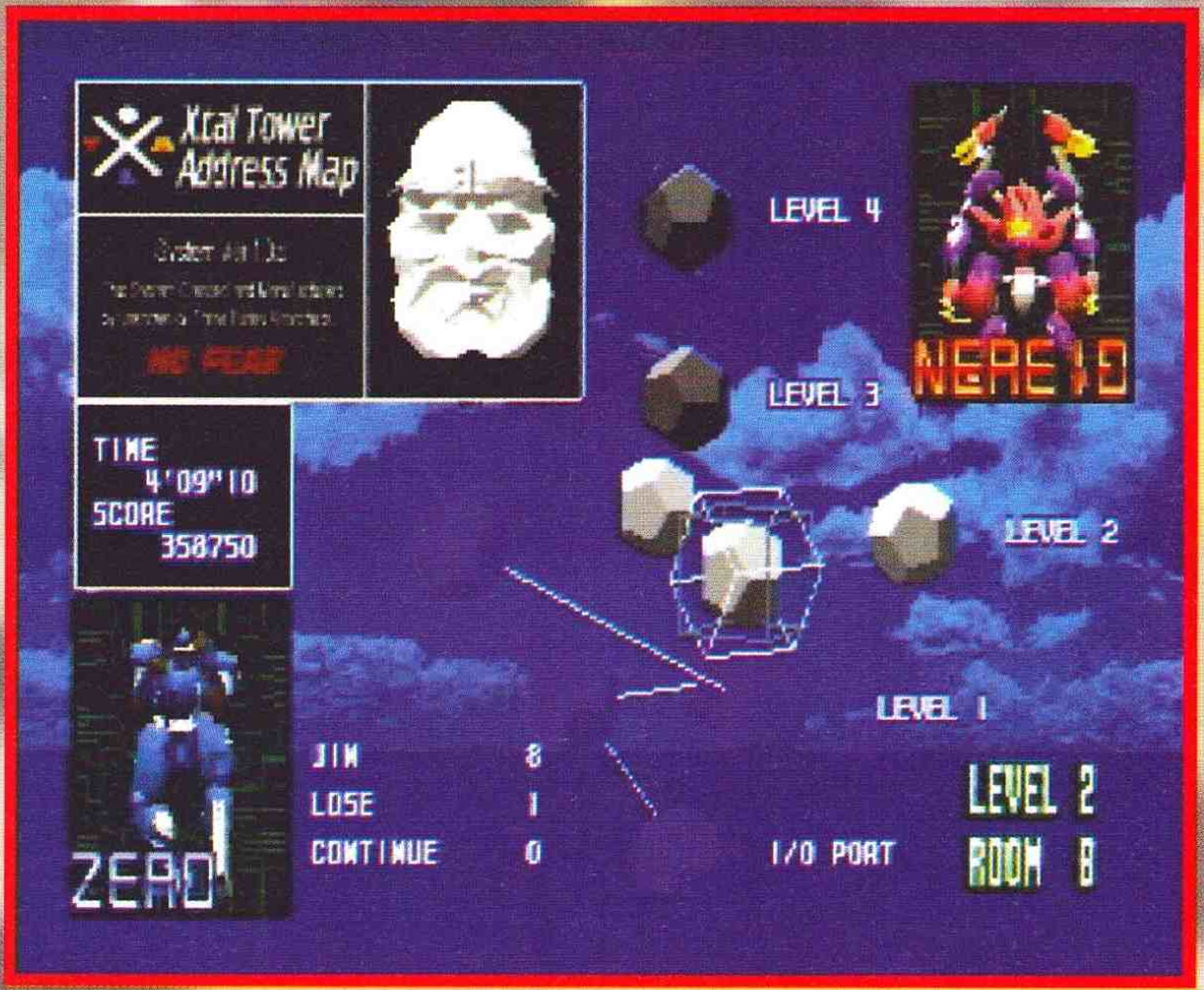
Un gioco che nel suo titolo nasconde un significato recondito, che solo i vecchi nostalgici come me e Paolone potranno ricordare con assoluta lucidità i bei tempi andati (nonostante le illazioni sulla mia presunta età, posso tranquillamente affermare di aver passato buona parte delle mia adolescenza sul C=64... ok, anche delle mia infanzia). Pomeriggi consumati dietro un televisore in bianco e nero (veramente avevo un monitor a colori Commodore 1702, ma non ditelo in giro, altrimenti faccio la figura del bambinetto grasso & viziato), nel tentativo di capire la provenienza di quel dannato "syntax error", in grado di far perdere la pazienza a un santo. Ma fra i tanti errori di programmazione, il più infido era sicuramente il "divide by zero", che al suo apparire destava disgusto e orrore fra i presenti. Come si poteva giustificare un errore simile? In nessun modo, mi sembra logico, quindi arrivati a quel punto non restava altro da fare se non mettersi un bel cappello con orecchie da asino incorporate e, con la faccia rivolta verso il muro, cercare di identificare il bug.

La leggenda vuole che qualche programmatore piuttosto zelante si auto flagellasse con il cavo seriale dell'RS232, ma nessuno ha lasciato testimonianze di ciò (tranne in qualche raro graffito proveniente dalla cantine della Microsoft). Adesso basta con le scemate, altrimenti poi Alex mi picchia con il cavo SCSI del Mac (che è molto più spesso di quello del C64, che poi non aveva neanche la SCSI) e non è affatto simpatico. Bene, è giunto il momento di svelarvi la verità: io in realtà non sono TMB, bensì Darth Vader e tra poco con la mia Morte Nera fatta in casa

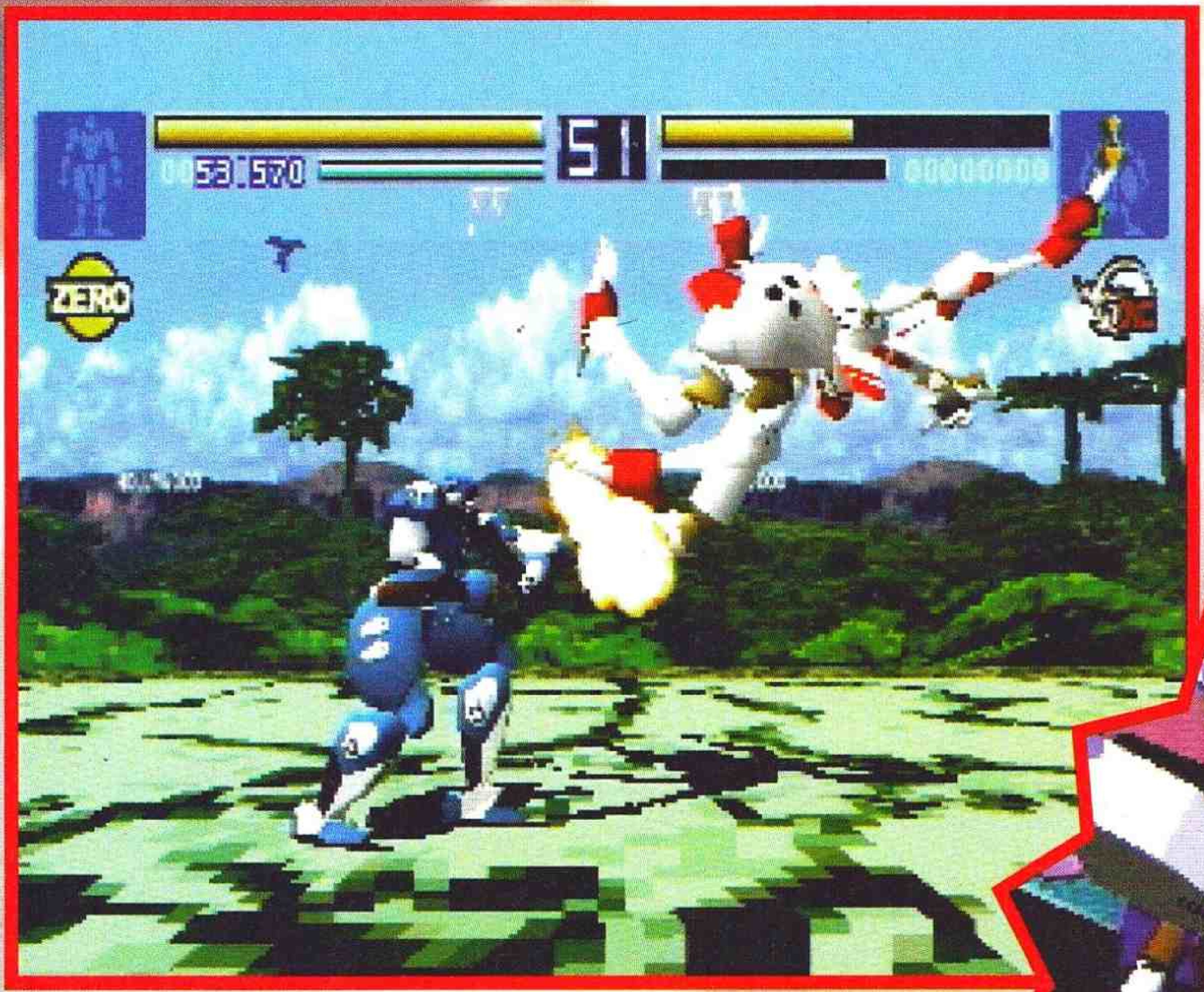
(una casino per trovare parcheggio... tutte le volte rotola via e la ritrovo due sistemi solari più in là) vi friggerò il cervello... sbonk! Sbarabank! Stok! Ok Al, penso di aver capito che la cosa non t'interessi, forse è il caso di darsi una calmata.
Mmmh, vediamo (va beh, provateci voi a scrivere quattro pagine di un picchiaduro!), Zero Divide è il più innova... no, non mi sembra proprio... Zero Divide è il più bel gioco del mondo... no, così è troppo. Zero Divide è un picchiaduro delle nuova generazione... si, così va già meglio. Dicevamo della nuova generazione? Ah sì, è così che vengono definiti i nuovi videogiochi, quelli treddì con una tonnellata di poligoni e venti milioni di texture al seguito (per non parlare di tutti gli effetti speciali annessi, come la nebbia, i riflessi di luce, le trasparenze e via dicendo).
A questo proposito ci sarebbero tanto cose da dire: sono state spese molte parole e si sono sprecati fiumi d'inchiostro sulla presunta mancanza di giocabilità di questi prodotti, che secondo alcuni offrirebbero un impatto audiovisivo senza precedenti, ma una carenza alquanto cronica in fatto di divertimento puro. Ovviamente si tratta solo di congetture, talvolta giustificate, ma sempre più spesso smentite da giochi assolutamente stratosferici sotto tutti i punti di vista.
Certo è che in alcuni casi si esagera anche dal lato opposto. Pensate che la Sony americana ha rifiutato la pubblicazione di Worms a causa della sua bidimensionalità, che non metterebbe in luce la vera potenza della PlayStation. Evidentemente la giocabilità conta ben poco per alcuni...
Comunque, al di là di queste esagerazioni (fortunatamente casi isolati e voglio sperare restino tali), non si può negare che nel be-



MR. TAO Beh, di tutto si può dire su Zero Divide, tranne che non sia visivamente splendido! L'idea di sfruttare i poligoni per costruire i robottoni protagonisti del gioco, piuttosto che tentare in tutti i modi di fare lo stesso con i soliti lottatori pseudoumani ha senz'altro sortito i suoi effetti: il tentativo è riuscito decisamente bene, su questo non c'è dubbio... E se non fosse per la giocabilità, a mio avviso un po' legnosetta, questo titolozzo si meriterebbe i più alti onori. Niente di troppo grave comunque, il solo fatto che ci si debba impegnare per prenderci la mano non esclude che Zero Divide sia una buona alternativa a qualsiasi altro beat 'em up per Playstation.



ne o nel male i beat 'em up 3D abbiano davvero rivoluzionato il genere, tanto che oggi come oggi tornare a giocare su uno Street Fighter Zero (bellissimo, per carità) dopo oltre un anno di pratica su Tekken, Virtua Fighter e Toshinden, m'è risultato alquanto traumatico.
È vero anche che in un mercato così inflazionato di picchiaduro, la qualità media si sta via via abbassando (ad eccezione dei capostipiti) ma questo era inevitabile; del resto non è successa la stessa cosa con Street Fighter II? In quanti hanno tentato inutilmente di imitare il capolavoro assoluto della Capcom? E quanti ci sono riusciti? La mia memoria (non molto efficiente, questo ve lo concedo) non ne ricorda molti e comunque penso si possano contare sulle dita di una mano.
Fra i tanti cloni di Virtua Fighter e soci giunge, dopo un mare di polemiche, Zero Divide, gioco che in patria non ha riscosso molto successo. Ho quindi iniziato a giocare con la certezza che si trattasse del solito bidone rifilatomi da Alex, cosa che accade puntualmente non appena anche il redattore più rognato si rende indisponibile.
Invece, sorprendentemente, Zero Divide s'è rivelato più che giocabile, tanto che ho incominciato ha dubitare sulla salute mentale dei critici americani, che non appena leggeranno queste righe sicuramente tenteranno di sopprimermi con ogni mezzo.
Certo è che Zero Divide mi ha "intrippato" non poco, soprattutto se giocato in doppio, dove raggiunge vette di divertimento insperate. Inoltre va fatto un plauso ai programmatori, che hanno sfornato tutta una serie di personaggi robotici alquanto originali, animati per giunta molto meglio che in altri giochi, il che non fa mai male.
Ottime alcune trovate come i pezzi dei robot che a mano a mano saltano per aria, con tanto di scintille ed esplosioni, per non parlare delle incredibili trasparenze gestite in maniera assolutamente brillante dal potente chipset della PlayStation (odio chiamare questa console al femminile. Su questo punto



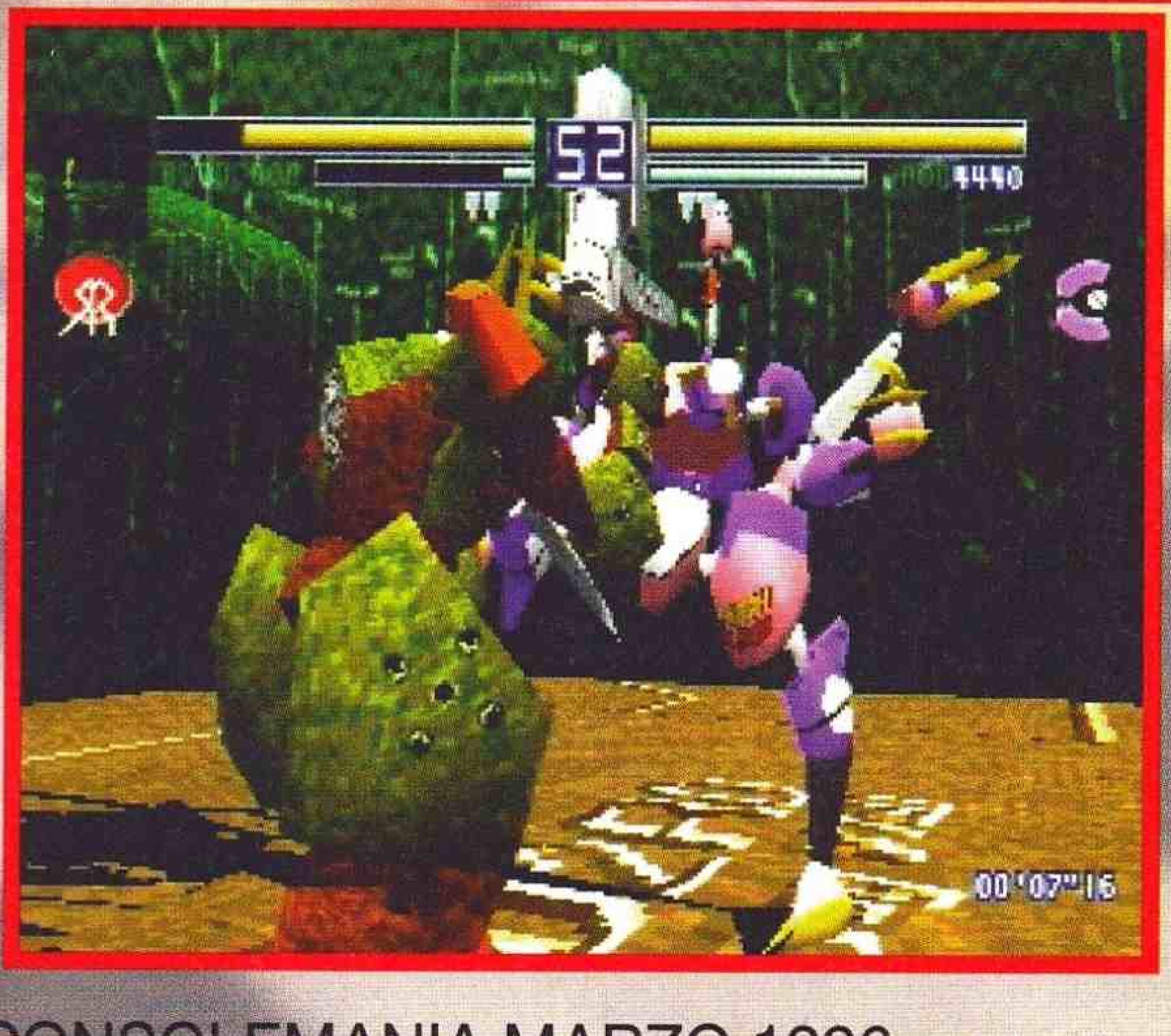
do piena ragione al Raffo e guardate che capita di rado...). Sempre dal lato grafico non sono da meno i fondali, forse meno suggestivi di quelli di

Toshinden 2, ma indubbiamente molto più "animati" e carichi di dettaglio (da oscar lo stage con i poligoni texturati trasparenti che si deformano in tempo reale!). Di grande impatto anche le mosse speciali, che come in Virtua Fighter vanno studiate per un certo periodo prima d'essere utilizzate a pieno durante il combattimento. Sotto questo aspetto va mossa una critica ad alcuni personaggi, forse un po' troppo sproporzionati rispetto al resto del gruppo (tanto per farvi un esempio, esiste un mech in grado di sparare un missile in faccia

all'avversario. Non che sia proprio la cosa più onesta del mondo...). Un vero tocco di classe, mai visto prima, è la possibilità di aggrapparsi al bordo del ring e quindi, con un balzo poderoso, rientrare nell'area di gioco, cercando nel contempo di centrare con una poderosa "gamella" il vostro avversario (davvero un'esperienza esaltante). Gli aspetti negativi? Ovviamente ce ne sono, primo fra tutti la presenza di soli otto personaggi, un po' pochini rispetto alla media, ma è anche vero che ce ne sono due segreti, probabilmente utilizzabili con qualche cheat mode. Secondo me fareste bene a darci un occhio. Certo, non è Toshinden 2, però si difende bene

e inoltre è davvero una spasso da giocare in doppio. E poi chi ve lo fa fare di aspettare Tekken 2, che tanto se va avanti di questo passo uscirà non prima della prossima estate? A voi l'ardua sentenza...

TMB



PLAYSTATION

GRAFICA + Ottime le animazioni + Stupende alcune ambientazioni	**94**
SONORO + Buone le musiche + Effetti adeguati	**89**
GIOCABILITÀ + Giocabilissimo!	**93**
LONGEVITÀ + Numerose le mosse da trovare + Ce n'è per tutti i gusti	**90**
ZOOM	**92**

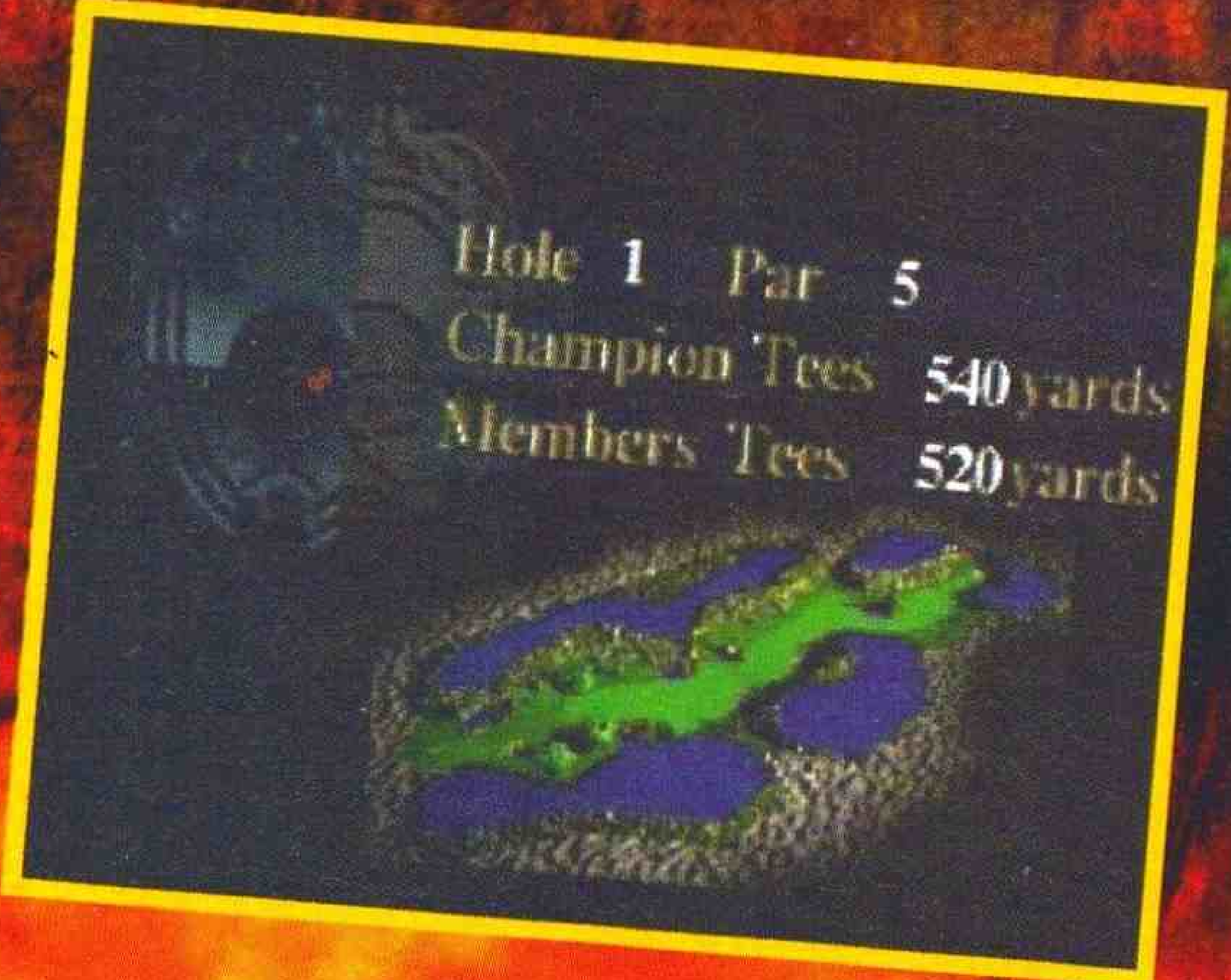
PREVIEW

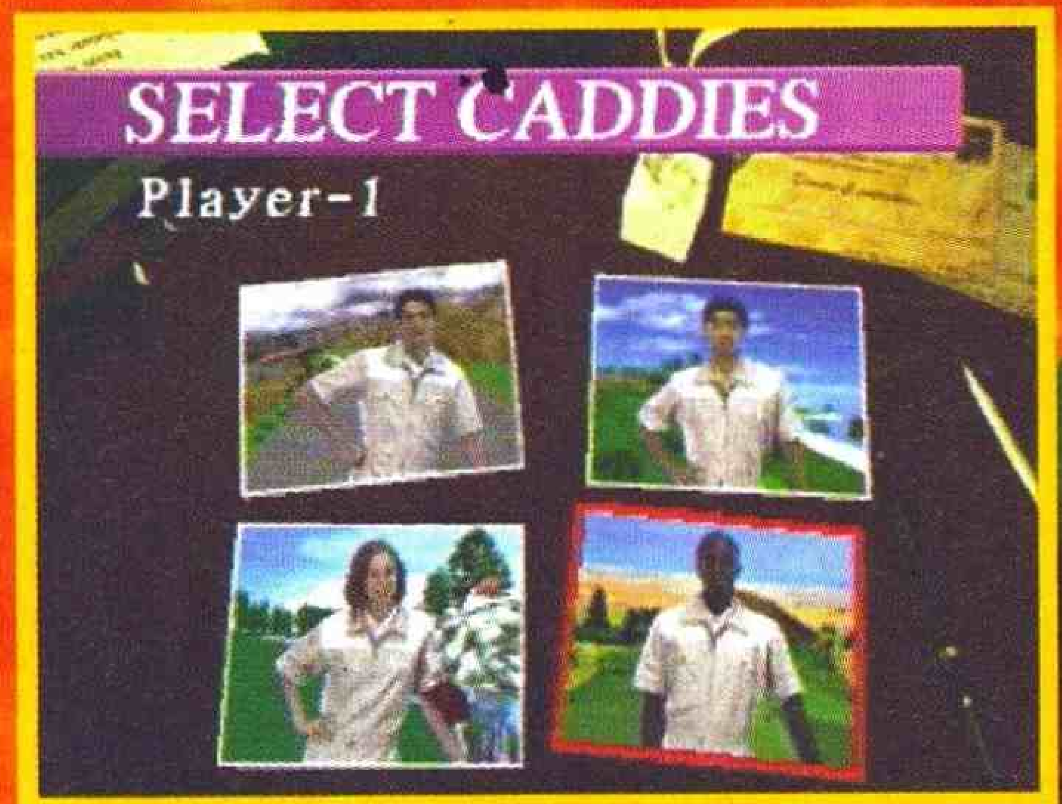
SATURN

VALORA VALLEY GOLF

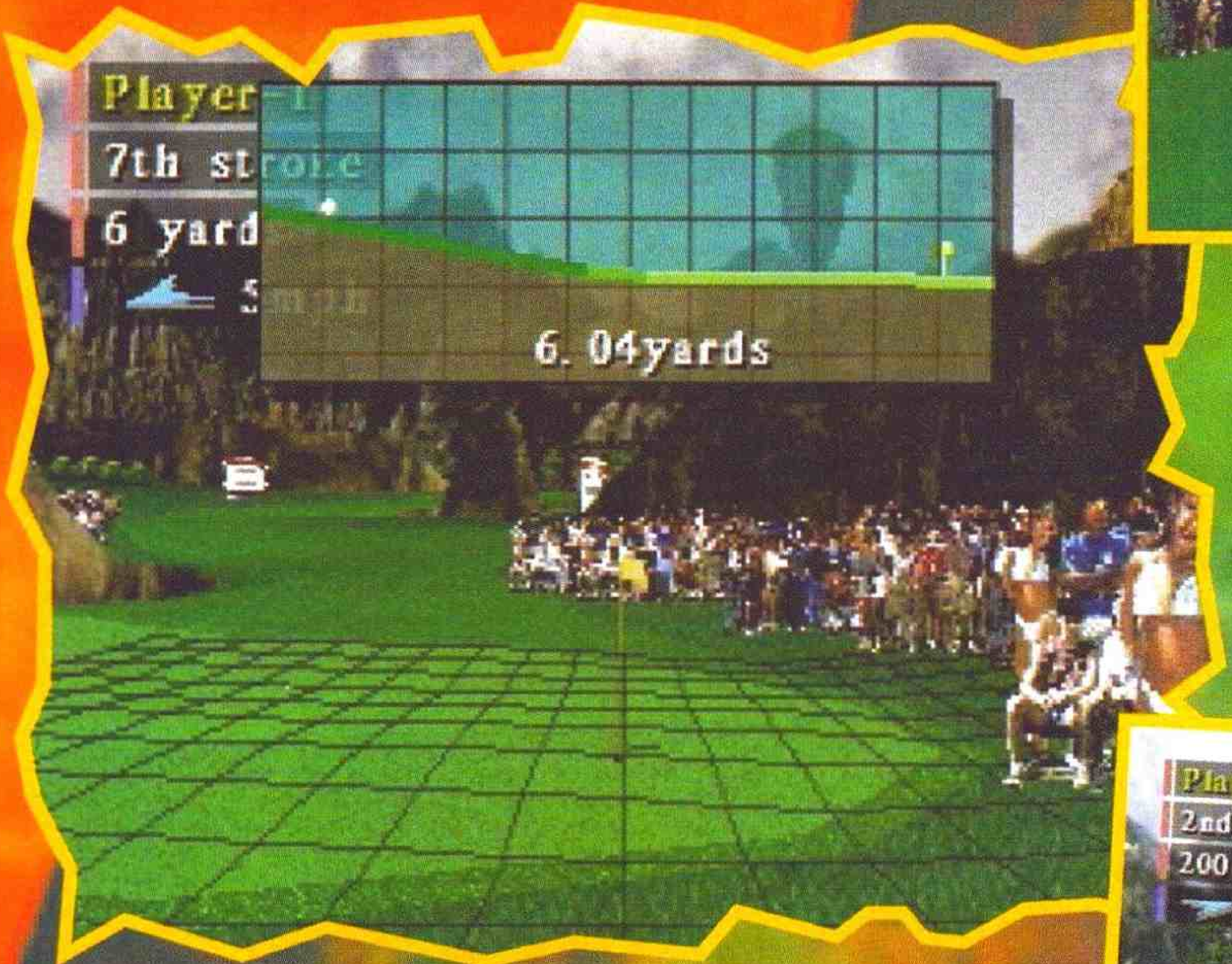
Che verso fa un gattone alto un metro e ottanta (abbondante), che canta in un bel gruppetto heavy e che ti saluta con "Byez!"? Mao-Mao.

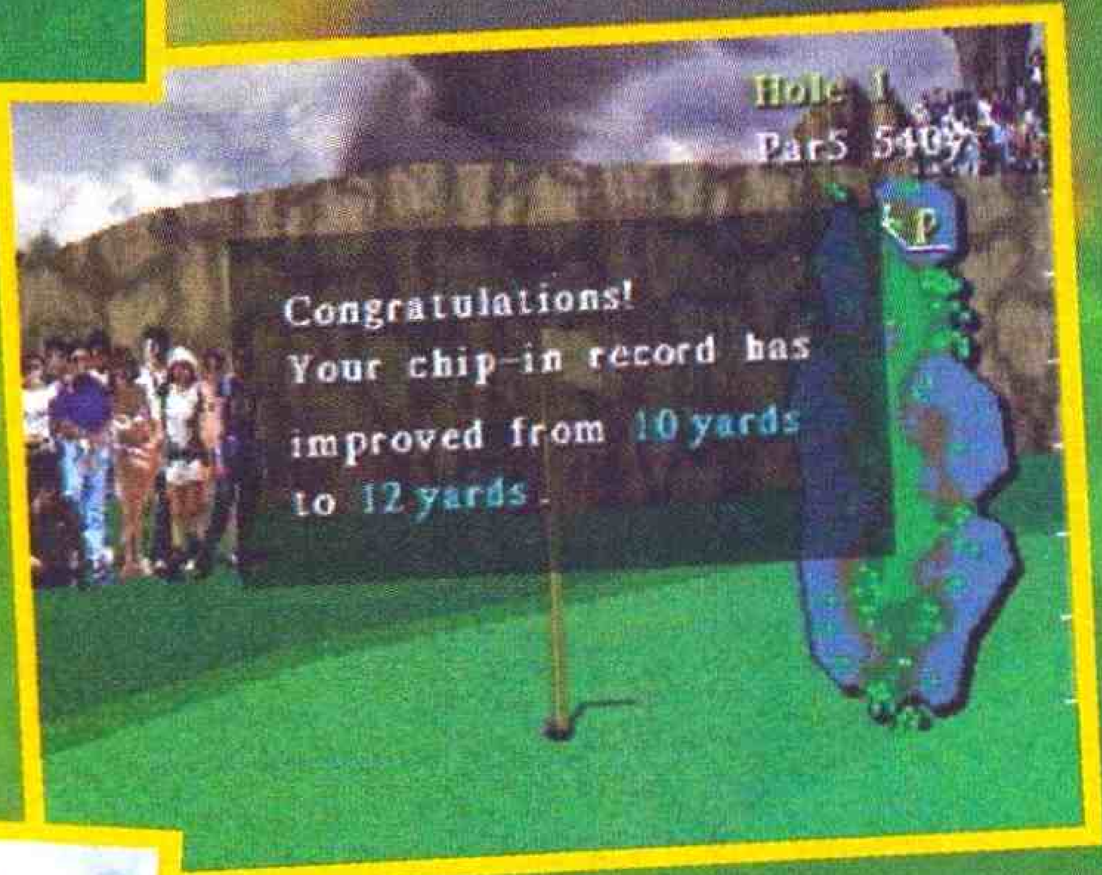
Siamo ormai giunti al cinquantesimo numero di ConsoleMania, ma ci pensi, sono passati ben cinquantaquattro mesi da quando, con l'avvento delle console a sedici bit, con il supporto del colosso Nes e del già lanciatissimo Master System, si decise di cominciare quest'avventura. Io ancora ero un lettore, o meglio, ero qualcosa di più, visto che già scrivevo per TGM; da allora, la mia passione per questa rivista non ha fatto altro che incrementarsi e tra il serio e il faceto (diciamo faceto e basta), ho visto il tramonto e la nascita di molte piattaforme, per arrivare fino a oggi, parlandoti come se ci conoscessimo da tanti anni, e forse è così. In questo breve trafiletto volevo soltanto renderti partecipe della mia gratitudine verso di te che mi hai permesso di esprimermi (evitando di spedire lettere di protesta), e soprattutto verso i miei colleghi che non mi hanno mai fatto pesare la loro indiscuti-





bile superiorità.
Guarda caso, anche questo mese ho un bel gioco di golf da recensire - ormai sta diventando una sorta di mia rubrica dedicata agli appassionati (a quanto ho capito, ben pochi) del genere. Questa volta, però, ti propongo un'anticipazione davvero degna di nota: alla Vic Tokai Inc., infatti, hanno ben pensato di fare un gioco ispirato al golf un po' particolare, dove le buche non siano le solite noiose trasposizioni dalla realtà, e dove i tiri non siano quelli che qualunque giocatore sarebbe in grado di fare, ma (pur avvicinandosi ai confini della realtà) di dare un po' di varietà a questo genere che in fatto di poca originalità non aveva eguali.
Ed è proprio in questi momenti che saltano fuori delle belle idee, che ridanno un po' di freschezza a un genere video ludico; è infatti accaduto con i picchiaduro passando da Street Fighter a Virtua Fighter, e presto accadrà anche con i platform, con l'avvento del Nintendo 64 e del suo rivoluzionario Mario. Beh, certo, questo Valora Valley Golf non sembra essere in grado di cambiare la corrente golfistica in maniera così radicale, ma senz'altro è una buona idea di partenza.
Ma vediamo un po' quali prodigi tecnici e quali innovazioni ci attendono: innanzitutto direi che i tracciati su cui dovrai sfoggiare la tua maestria sono decisamente atipici, non ti troverai infatti a tirare per le solite distese d'erba, interrotte solo saltuariamente da qualche quercia o palma a seconda della locazione della buca; bensì sferrerai i tuoi colpi alle pendici di un vulcano in eruzione, piuttosto che in cima a una montagna, o piuttosto ancora nei pressi di una redazione di riviste video ludiche (livello segreto).





Quindi, anche se la novità estetica delle varie buche potrebbe bastare per giudicare un titolo di questo genere decisamente innovativo, a tutto ciò si aggiunge anche la possibilità di eseguire dei tiri incredibilmente coreografici, come per esempio di una potenza tanto esplosiva, che la pallina si illumina di una luce fortissima e sfreccia come una stella cometa verso la buca; oppure (grazie a particolari condizioni che bisogna crearsi nella fase di tiro) comandare la pallina a proprio piacimento nel tragitto verso la buca, in modo, naturalmente, da farla avvicinare il più possibile all'obiettivo. Indubbiamente, quindi, in fatto di innovazione non ci possiamo certo lamentare.

Bello, dirai tu, ma se il gioco nella sua essenza è una schifezza, cosa me ne faccio di tanta novità? Legittima domanda, alla quale non mi sento di dare una risposta definitiva, soprattutto in virtù del fatto che la versione da me visionata non era completa al 100%; posso comunque azzardare una previsione, e fare una sorta di proiezione (un po' come quelle pre-elettorali): a quanto ho potuto vedere e giocare, eseguire un tiro è abbastanza facile, così come accedere alle varie opzioni che sono molto numerose ed esaurienti - avrai infatti la possibilità di giocare contro una sfilza di avversari (umani o autogestiti), di salvare la partita in corso (ok, ormai diventata un'opzione standard), di vedere il tracciato in sequenze video impressionanti e da tutte le posizioni, e un sacco di altre cose.

Tirando corto, insomma, di primo acchito quest'ultimo prodotto della Vic Tokai ecc., potrebbe imporsi molto prepotentemente nel mercato video ludico/sportivo, non ci resta che aspettare fino al mese prossimo, quando, in possesso della versione definitiva il sottoscritto o un collega potrà esporsi un po' di più.

Raffaele Sogni

METTI ALLA PROVA
LA TUA PLAYSTATION
ocean
ZERO DIVIDE™
DIVIDE-BY-ZERO
We own your words.
Release yourself from limited combat moves and free-fight through the virtual freedom of the vast digital XTAL TOWER.
SYSTEM CRASH
Expect anything.
PlayStation
ocean
ZOOM
ゼロ・ディバイ
NUOVE MOSSE
NUOVE CREATURE ROBOTICHE
NUOVE ARMI ED EFFETTI SPECIALI
SONY PLAYSTATION
MANUALE IN ITALIANO
£ 129.900
Numero Verde
167-821177
LEADER
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
DELPI

PREVIEW

PLAYSTATION

Come diceva quel detto? Ah sì: "Fatto un clone, se ne fa un altro."

CRITICOM

Il secondo titolo di questo mese della Vic Tokai Inc., cambia completamente genere; se infatti da qualche parte su questa rivista si trova una mia preview su un gioco di golf, in questo frangente mi occuperò di anticiparvi una prossima uscita di un picchiaduro alla Toshinden.
Credo quindi sia superfluo parlare dell'area di gioco ormai non più innovativa, né tantomeno della tridimensionalità dei combattimenti. Passerei quindi direttamente (visto che lo spazio è veramente poco) alle prime impressioni estetiche che, per quello che ho potuto vedere, non potrebbero che essere favorevoli. Il grosso della memoria occupata su CD-ROM viene senz'altro occupato dalle sequenze animate, che spuntano fuori a ogni intermezzo, come per esempio nella presentazione del personaggio scelto (oltre che naturalmente nella sequenza introduttiva), oppure per la vincita di un incontro o ancora quando si viene sconfitti.

Indubbiamente, quindi, ci troviamo di fronte a uno sforzo che sicuramente aumenta l'appetibilità del titolo; dopotutto, considerato che le sequenze animate sopraccitate possono essere censurate con la semplice pressione di un tasto, non vedo perché non elogiarle.
I personaggi che si potranno scegliere saranno otto, dei quali quattro di sesso femminile e uno indeciso (con tutta la buona volontà non sono proprio riuscito a capire se fosse maschio o femmina). Le mosse a disposizione sembrano davvero parecchie, anche se, per quello che ho potuto vedere e giocare, non sembrano molto facili da eseguire.
Anche in questo gioco sono presenti le tanto decantate combo (colonna portante del grandioso Killer Instinct) che, in caso non lo sapessi, sono delle particolari combinazioni di mosse, che ti permetteranno i soliti incrementi di punteggio e le solite mostruose perdite di energia in caso che sia tu il destinatario di tali combinazioni.
Particolarità rilevante è che in questo Criticom gli incontri saranno di un solo round, il che significa che una volta perso, bisognerà riaffrontare l'avversario senza possibilità di rivincita.
Per quanto riguarda giocabilità e longevità non mi posso naturalmente pronunciare, sarebbe in effetti fuori luogo parlare di questi argomenti su una versione non definitiva, non ti resta quindi che attendere un bel mesetto e sperare che le cose vadano per il meglio.

Raffaele Sogni

SIAMO APERTI TUTTI I GIORNI DALLE 10 ALLE E 14 ALLE 19.30 SABATO E DOMENICA COMPRESI

Software News commercializza solo giochi originali

SOFTWARE•NEWS
Novità software dal mondo

ORDINARE È FACILE TELEFONO dalle 10.00 alle 19.30 011 - 68.12.582 — FAX 24h su 24h 011 - 68.12.582. — Spedizione a mezzo corriere espresso o spedizione postale.

Prezzi Shock!

Tel./Fax 011 - 68.12.582

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

Via G. Deledda, 18 • 10024 MONCALIERI (To)

MEGA DRIVE

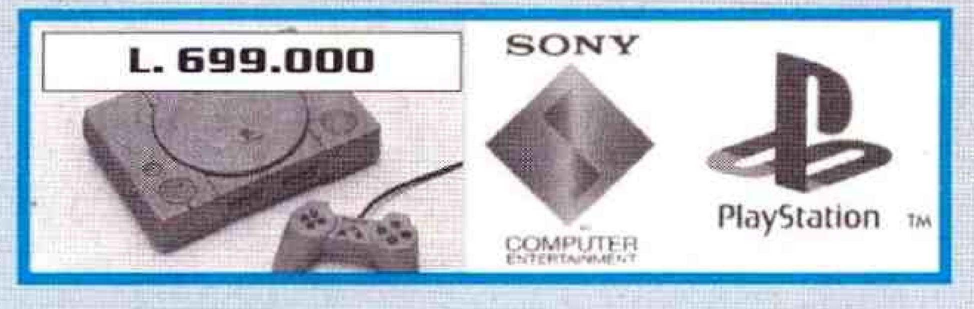
MEGADRIVE

Console MDII+ GIOCO		**225.000**
Console MD 1		**129.000**
Console MD 1 + GIOCO		**139.000**
Adattatore MEGAKEY		**32000**
Adattatore EURO-JAPAN		**15000**
ASTERIX POWER OF GOD	PICCHIADURO	109.000
BATMAN FOREVER	PLATFORM	115.000
BRUTAL PAWS OF FURY	PICCHIADURO	45.000
BUBBA & SQUEAQ	PLATFORM	45.000
COMIX ZONE	AZIONE	118.000
CONTRA HARD COPS	AZIONE	99.000
CUT THROAT ISLAND	AZIONE	118.000
DARIUS 2	SPARATUTTO	35.000
DJ BOY	PLATFORM	35.000
D. DUCK IN MAUI MALLARD	PLATFORM	Dispon.
EARTHWORM JIM 2	PLATFORM	119.000
ECCO THE DOLPHIN 2	AVVENTURA	99.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	CALCIO	35.000
EXO SQUAD	AZIONE	119.000
FIFA INTERNAT. SOCCER 96	CALCIO	114.000
FIFA SOCCER	CALCIO	45.000
FIFA SOCCER 95	CALCIO	59.000
FLINK	AVVENTURA	89.000
GARFIELD	PLATFORM	105.000
JOHN MADDEN 92	FOOTBALL	35.000
JOHN MADDEN 96	FOOTBALL	114.000
LIGHT CRUSADERS	G.D. RUOLO	119.000
LION KING	PLATFORM	109.000
MARSULIPAMI	PLATFORM	118.000
MAZINGA	AZIONE	69.000
MICROMACHINE 96	GUIDA	109.000
MOTAL KOMBAT 3	PICCHIADURO	Telefon.
MUTANT L. FOOTBALL	SPORTIVO	39.000
NBA LIVE 96	BASKET	114.000
NHL HOCKEY 95	SPORTIVO	59.000
NHL HOCKEY 96	SPORTIVO	114.000
PGA TOUR GOLF 96	SPORTIVO	114.000
PHANTASY STAR 4	G.D. RUOLO	119.000
POWER MONGER	STRATEGIA	39.000
PREMIER MANAGER	CALCIO	105.000
PUGGSY	PLATFORM	49.000
REVOLUTION X	AZIONE	118.000
RISE OF THE ROBOT	PICCHIADURO	59.000
SECOND SAMURAI	AZIONE	45.000
SEPARATION ANXIETY	AZIONE	119.000
SHADOW DANCER	AZIONE	39.000
SONIC 2	PLATFORM	39.000
SPOT GO TO HOLLYWOOD	PLATFORM	119.000
STAR TREK DEEP SPACE 9	SPAZIALE	119.000
STREET RACER	GUIDA	99.000
SUPER SKIDMARKS	GUIDA	114.000
THE IMMORTAL	G.D. RUOLO	49.000
THE PUNISHER	AZIONE	99.000
THE STORY OF THOR	G.D. RUOLO	139.000
TOTAL FOOTBALL	SPORTIVO	115.000
TURTLES TOUR. FIGHTERS	PICCHIADURO	79.000
VIRTUA RACING	GUIDA	99.000
VR TROOPERS	AZIONE	119.000
WATER WORLD	AVVENTURA	109.000
WEAPON LORD	PICCHIADURO	109.000
WORLD CUP ITALIA 90	CALCIO	29.000
WORMS	ABILITA'	108.000
WWF COIN OP	WRESTLING	119.000
MICROMACHINE 96	GUIDA	109.000
THE OOZE	ABILITA'	89.000
THE REVENG OF SHINOBI	AZIONE	39.000
GALAXY FORCE 2	SPARATUTTO	35.000
SOLEIL	G.D. RUOLO	109.000
STREET FIGHTER 2 C.E.	PICCHIADURO	45.000
SPACE HARRIER 2	SPARATUTTO	35.000
WORLD OF ILLUSION	PLATFORM	39.000
COLUMS	ABILITA'	39.000
EA DOUBLE HEADER	SPORTIVO	39.000
STAR CONTROL	SPAZIALE	35.000
ETHERNAL CHAMPIONS	PICCHIADURO	69.000
KING'S BOUNTY	G. D. RUOLO	45.000
LEYNOS	SPAZIALE	39.000
TURTLES HYPERSTONE	AZIONE	59.000
GLOBAL GLADIATOR	PLATFORM	39.000
TOPOLINOMANIA	PLATFORM	69.000
EARTHWORMJIM	PLATFORM	99.000
SUPER STREETFIGHTER 2	PICCHIADURO	79.000

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Console Supernin.+ gioco	**229.000**	
90° MINUTO	CALCIO	Telefon.
AAH! REAL MONSTER	PLATFORM	99.000
BATMAN FOREVER	AZIONE	125.000
BOOGERMAN	PLATFORM	129.000
BREATH OF FIRE 2	G.D. RUOLO	129.000
CASTLEVANIA X-VAMPIRE KISS	PLATFORM	135.000
CHRONO TRIGGER	G.D. RUOLO	155.00
CIRCUIT USA	GUIDA	119.000
CIVILIZATION	STRATEGIA	Dispon.
CONTRA 3	AZIONE	45.000
D-FORCE	SPARATUTTO	49.000
DESERT STRIKE	GUERRA	69.000
DIDDY'S KONG QUEST-DKC2	PLATFORM	129.000
DIRT TRAX FX	GUIDA	Telefon.
DONKEY KONG COUNTRY 2	PLATFORM	129.000
DOOM	AZIONE	129.000
EARTHWORM JIM 2	PLATFORM	119.000
EEK THE CAT	PLATFORM	49.000
FEVER PITCH SOCCER	CALCIO	99.000
FIFA INT. SOCCER 96	CALCIO	119.000
FINAL FANTASY 3	G.D. RUOLO	155.000
FLIGHING HERO	SPARATUTTO	49.000
FLYING HERO	SPARATUTTO	49.000
GOOF TROOP	AZIONE	55.000
HUNGRY DINOSAURS	AVVENTURA	109.000
ILLUSION OF GAIA-(TIME)	G.D. RUOLO	89.000
INTER. SUPERSTAR SOCCER 1	CALCIO	89.000
INT. SUP. SOCCER 2 DE LUXE	CALCIO	129.000
JIMMY CONNORS	TENNIS	49.000
JOHN MADDEN 96	FOOTBALL	128.000
KAWASAKI SUPERBIKES	MOTO	119.000
KICK OFF 3	CALCIO	49.000
KILLER INSTINCT	PICCHIADURO	119.000
KIRBY'S DREAM COURSE	MINIGOLF	79.000
LOBO	AZIONE	119.000
LOST VIKINGS 2	AVVENTURA	125.000
MECHWARRIOR	AZIONE	59.000
MECHWARRIOR 3050	AZIONE	119.000
MEGA TURRICAN	AZIONE	49.000
MEGAMAN 7	PLATFORM	129.000
MEGAMAN X 3	PLATFORM	139.000
MICKEY & MINNIE	PLATFORM	119.000
MICROMACHINE 2	GUIDA	119.000
MIGHTY & MAGIC 3	G.D. RUOLO	89.000
MORTAL KOMBAT 3	PICCHIADURO	Telefon.
NBA GIVE 'N' GO	BASKET	135.000
NBA LIVE 96	BASKET	119.000
NHL HOCKEY 96	HOCKEY	119.000
PGA TOUR GOLF 96	GOLF	128.000
POPULUS	STRATEGIA	49.000
PRIMAL RAGE	PICCHIADURO	129.000
PUZZLE BUBBLE	ABILITA'	109.000
REVOLUTION X	AZIONE	129.000
ROCKETEER	AVVENTURA	49.000
SECRET OF EVERMORE	G.D. RUOLO	149.000
SECRET OF MANA	G.D. RUOLO	125.000
SECRET OF MANA 2	G.D. RUOLO	Telefon.
SEPARATION ANXIETY	AZIONE	129.000
SPAWN	AZIONE	125.000
SPIDERMAN X-MAN	AZIONE	69.000
STAR TREK DEEP SPACE 9	SPAZIALE	119.000
SUPER BOMBERMAN 3	ABILITA'	119.000
SUPER E.D.F.	SPARATUTTO	59.000
SUPER GHOULS & GHOST	AZIONE	59.000
SUPER MARIO RPG	AVVENTURA	Telefon.
SUPER STRIKE GUNNER	SPARATUTTO	59.000
SUPER SWIV	SPARATUTTO	49.000
THE MASK	PLATFORM	Offerta!
THEME PARK	STRATEGIA	119.000
TOTAL FOOTBALL	SPORTIVO	Telefon.
URBAN STRIKE	GUERRA	119.000
WATERWORLD	AVVENTURA	119.000
WEAPON LORD	PICCHIADURO	119.000
WOLFCHILD	AZIONE	49.000
WORLD CUP USA 94	CALCIO	59.000
WORMS	ABILITA'	109.000
WWF COIN OP	WRESTLING	125.000
YOSHI ISLAND	PLATFORM	129.000
ZOOP	ABILITA'	Telefon.

SONY PlayStation



PSX PAL + CD DEMO		**699.000**
PSX EUROPEO		**749.000**
PSX U.S.A. + CD DEMO		**799.000**
PSX JAP		**815.000**
11TH HOUR -JAP	ADVENTURE	TELEFON.
ACTUA SOCCER	CALCIO	OFFERTA
AFTERMATH	GUERRA	119.000
AGILE WARRIOR	GUERRA	109.000
AIR COMBAT	GUERRA	109.000
ALIEN TRIOLOGY	AZIONE	119.000
ALONE IN THE DARK 2 - JAP	AVVENTURA	TELEFON.
ASSAULT RIGS	AZIONE	104.000
BATMAN FOREVER	AZIONE	IN ARRIVO
BOXER' S ROAD	BOXE	169.000
CASPER	AVVENTURA	TELEFON.
CYBERIA	AVVENTURA	DISPONIB.
DECATHLON	SPORTIVO	TELEFON.
DEFCON 5	AZIONE	TELEFON.
DISCWORLD	ADVENTURE	OFFERTA!
DOOM	BLASTATUTTO	115.000
DRAGON BALL Z	PICCHIADURO	169.000
ENDOEFUN	UTILITY	109.000
EXECTOR	AZIONE	109.000
EXTREME GAMES	SPORTIVO	109.000
FIFA INTERNAT. SOCCER 96	CALCIO	OFFERTA!
GEX	PLATFORM	DISPONIB.
GOAL STORM	CALCIO	109.000
HI HOCTANE	GUIDA	DISPONIB.
HYPER FORMAT. SOCCER	CALCIO	149.000
INTER.CHAMPIONSHIP SOCCER	CALCIO	115.000
J-LEAGUE PRIME GOAL EX	CALCIO	149.000
JHON MADDEN 96	FOOTBALL	115.000
JUMPING FLASH	PLATFORM	109.000
JUPITER STRIKER	SPAZIALE	99.000
KRAZY IVAN	AZIONE	OFFERTA!
LOADED	BLASTATUTTO	109.000
LONE SOLDIER	GUERRA	TELEFON.
METHAL JACKET	GUERRA	159.000
MORTAL KOMBAT 3	PICCHIADURO	OFFERTA!
MOTOR TOON GP 2	GUIDA	115.000
NAMCO MUSEUM	RACCOLTA	115.000
NBA IN THE ZONE	BASKET	115.000
NBA JAM T. E.	BASKET	99.000
NOVASTORM	SPARATUTTO	102.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	GUIDA	109.000
PANZER GENERAL	STRATEGIA	109.000
PERFECT GOAL	CALCIO	TELEFON.
PGA GOLF 96	GOLF	119.000
POWER SERVE TENNIS	TENNIS	109.000
PRIMAL RAGE	PICCHIDURO	TELEFON.
RAIDEN PROJECT	SPARATUTTO	109.000
RAYMAN	PLATFORM	109.000
REVOLUTION X	AZIONE	109.000
RIDGE RACER	GUIDA	109.000
RIDGE RACER REVOLUTION	GUIDA	OFFERTA
RISE OF THE ROBOT 2	PICCHIDURO	TELEFON.
ROAD RUSH	MOTO	115.000
ROCK & ROLL RACING 2	GUIDA	115.000
SENTIENT	AZIONE	TELEFON.
SHELL SHOCK	GUERRA	115.000
SHOCKWAVE ASSAULT	SPAZIALE	TELEFON.
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	PLATFORM	OFFERTA!
STAR BLADE ALPHA	SPARATUTTO	109.000
STREET FIGHTER MOVIE	PICCHIADURO	109.000
STREET FIGHTER ZERO	PICCHIADURO	TELEFON.
STRIKER	CALCIO	98.000
TEKKEN	PICCHIADURO	115.000
THO SHI DEN 2	PIICCHIADURO	189.000
THUNDER HAWK 2	SIMULAZIONE	115.000
TILT	FLIPPER	TELEFON.
TOSHINDEN	PICCHIADURO	108.000
TOTAL NBA 96	BASKET	OFFERTA
TRUE PINBALL	FLIPPER	109.000
TWIN BEE DE LUXE PACK	SPARATUTTO	TELEFON.
TWISTED METAL	AZIONE	105.000
WAR HAMMER	STRATEGIA	115.000
WARHAWK	AZIONE	126.000
WATERWORLD	AVVENTURA	125.000
WING COMMANDER 3	SPAZIALE	TELEFON.
WINNING ELEVEN	CALCIO	159.000
WORMS	ABILITA'	115.000
WWF COIN OP	WRESTLING	99.000
X COM UFO DEFENSE	STRATEGIA	109.000
ZERO DIVIDE	PICCHIADURO	OFFERTA
DARK STALKER - JAP	PICCHIADURO	DISPONIB.
CRITICOM	PICCHIADURO	TELEFON.
BIO HAZARD-JAP	AVVENTURA	TELEFON.
GALAXIAN 3 - JAP	SPARATUTTO	DISPON.
PUZZLE BOBBLE 2 - JAP	ABILITA'	TELEFON.
TEKKEN 2 JAP	PICCHIADURO	DISPONIB.

SEGA SATURN

CONSOLE		**799.000**
CONSOLE + Gioco		**849.000**
BLACK FIRE	AZIONE	138.000
BREAK THROUGH	AZIONE	125.000
BUG	PLATFORM	98.000
CLOCK WORK KNIGHT	PLATFORM	89.000
CLOCK WORK KNIGHT 2	PLATFORM	99.000
CYBER SPEEDWAY	GUIDA	119.000
DARIUS GAIDEN	AZIONE	TELEFON
DARK LEGEND	AVVENTURA	128.000
DAYTONA	GUIDA	119.000
DRAGON BALL Z	PICCHIADURO	DISPONIB
F1 LIVE INFORMATION	GUIDA	139.000
FIFA SOCCER 96	CALCIO	DISPONIB
GOLDEN AXE THE DUEL	PICCHIADUR	135.000
GRAND CHASER	GUIDA	99.000
GREATEST NINE	BASEBALL	109.000
HANG ON GP 95	MOTO	135.000
VICTORY GOAL 2	CALCIO	119.000
KING OF BOXING	BOXE	137.000
LAYER SECTION	SPARATUTTO	139.000
METHAL FIGHTER	PICCHIADURO	145.000
MORTAL KOMBAT 2	PICCHIADUR	109.000
MYST	ADVENTURE	125.000
NBA JAM T.E.	BASKET	119.000
NHL ALL STAR HOCKEY	HOCKEY	128.000
PANZER DRAGOON 2	AZIONE	TELEFON.
PARODIUS DE LUXE	SPARATUTTO	99.000
PRIMAL RAGE	PICCHIADURO	TELEFON.
RAYMAN	PLATFORM	119.000
REVOLUTION X	AZIONE	99.000
RISE OF THE ROBOT 2	PICCHIADUR	TELEFONA
SEGA RALLY	GUIDA	OFFERTA!
SHELL SHOCK	GUERRA	129.000
SHINOBI	AZIONE	89.000
SIM CITY 2000	STRATEGIA	125.000
STREET FIGHTER ALPHA	PICCHIADUR	TELEFON
STREET FIGHTER MOVIE	PICCHIADURO	109.000
THEME PARK	STRTEGIA	129.000
THO SHIN DEN	PICCHIADUR	DISPONIB
SLAM DUNK	BASKET	125.000
TWIN BEE DE LUXE PACK	PICCHIADURO	129.000
VAMPIRE DARKSTALKER	PICCHIADUR	TELEFON
VIRTUA COP+GUN	AZIONE	DISPONIB
VIRTUA FIGHTER 2	PICCHIADUR	OFFERTA!
VIRTUA FIGHTER REMIX	PICCHIADURO	89.000
VIRTUA RACING	GUIDA	118.000
VIRTUAL OPEN TENNIS	TENNIS	159.000
WING ARMS	AZIONE	135.000
WORLD WIDE SOCCER	CALCIO	99.000
X-MAN Children of Atom	PICCHIADUR	OFFERTA

Vuoi cambiare console?

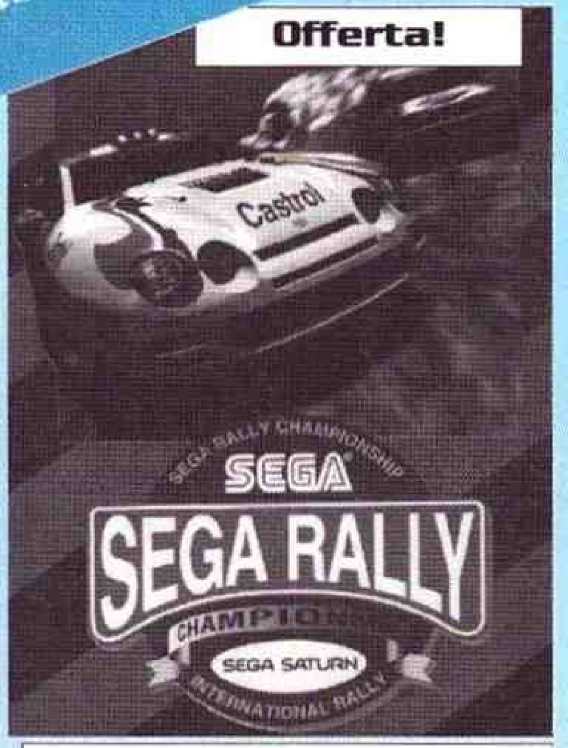
Telefonaci! Ritiriamo il tuo usato con le massime valutazioni.

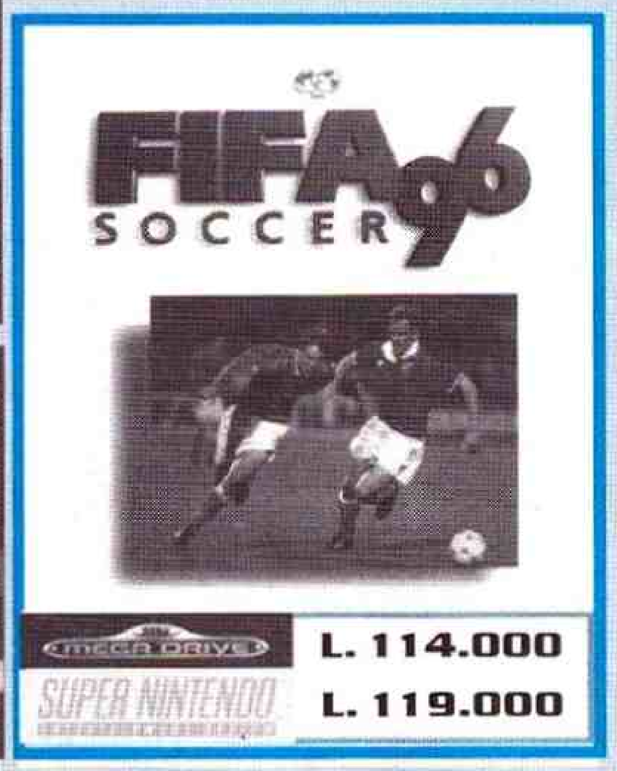
Per tutti i titoli non in listino telefonaci!

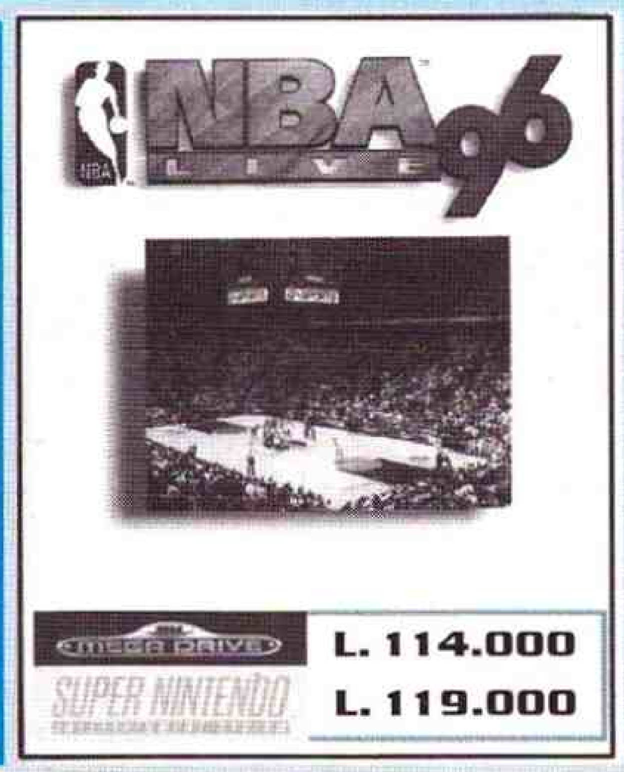
Disponibili listini anche per rivenditori.

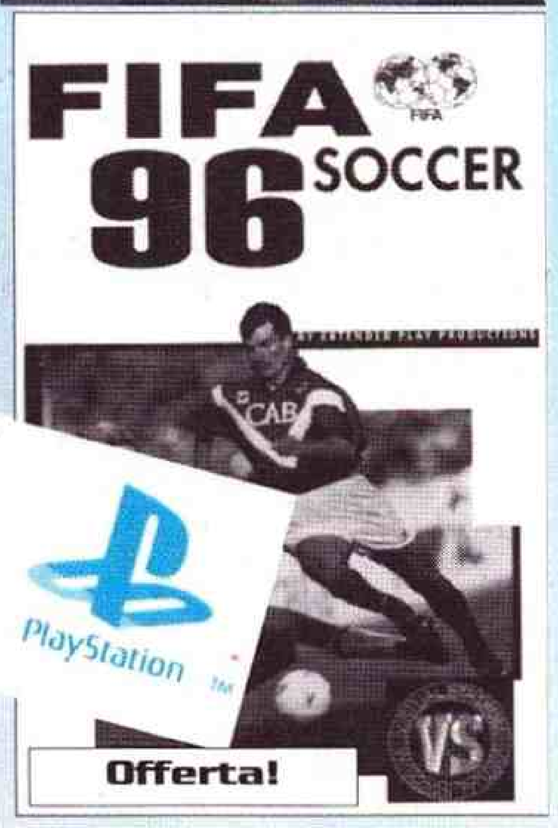
Contiene il CD Rom del gioco e la Stunner Arcade Gun

TUTTE LE ULTIME NOVITÁ PER 3DO SONO DISPONIBILI









❑ Tutti i prezzi sono IVA COMPRESA ❑ Tutti i prodotti sono coperti da garanzia 12 mesi ❑ Nomi e marchi riportati sono di competenza dei legittimi proprietari

Ideazione & Impaginazione: A.Filigno

E dopo i giochi di carte proviamo (perché no?!?) i fumetti!

Teenager Manga Mutanti (TMM)

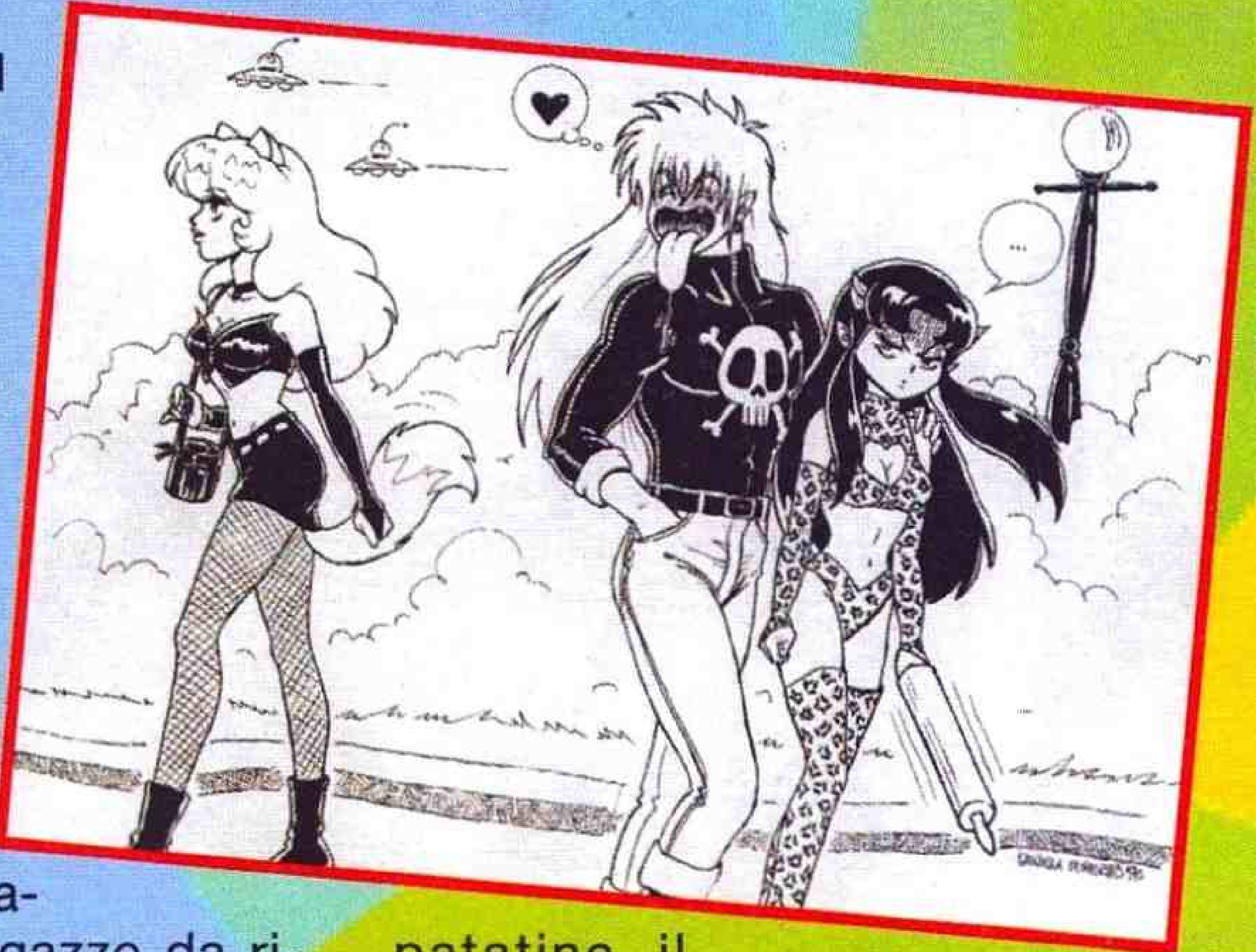
In realtà non abbiamo mai lasciato la dimensione del gioco di ruolo, il fatto è solo che dopo vari lidi fantasy, fantascientifici, horror, demenziali e ciberapocalittici, approderemo alle inesplorate (?) coste dei Manga!
Edito da Stratelibri, Teenager Manga Mutanti è il nuovo sensazionale prodotto per il gioco di ruolo, totalmente innovativo per il panorama del GdR in italiano.

LE ORIGINI

Tanto tempo fa, in una ditta lontana-lontana (R. Talsorian, per la cronaca), un tranquillo creatore di giochi di discreto successo (prodotti che non lasciano il segno,

"cosucce" del calibro di Cyberpunk 2020), dal nome di Mike Pondsmith, è andato con la mente ai tempi della gioventù (non necessariamente la sua). Un epoca di cinema e pizza, di appuntamenti chiesti e rifiutati, di decapottabili e sedili ribaltabili, un periodo in cui la High School era una colossale fortezza da cui bisognava evadere, ma in cui era racchiuso tutto il proprio mondo. Creò quindi un gioco che potesse far rivivere il brivido di quei tempi, la gioia dello stare i compagnia e delle avventure tra teenager, ma con qualcosina in più:

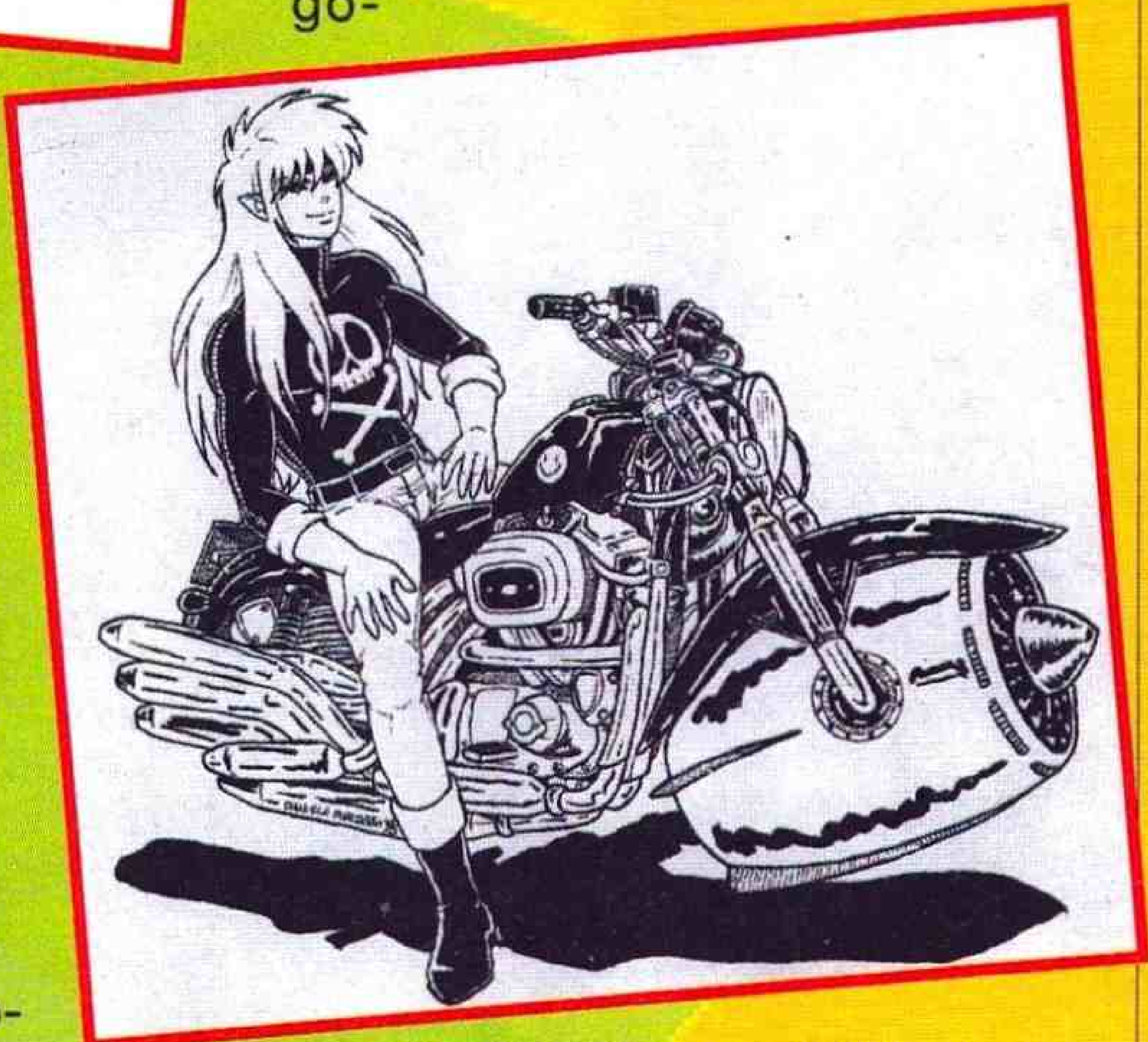
alieni a quintali (nel senso che alcuni superavano i 100 chili di peso!).
Era la nascita di Teenager from Outer Space, gdr di grandissimo successo che narrava le vicissitudini di un gruppo di giovani di differenti civiltà, alle prese con i problemi di ogni giorno, quali esami da preparare, ragazze da rimorchiare, invasioni di insettoidi giganti, drive-in da inaugurare e buchi neri.



OGGI

La realtà Manga è un fenomeno di grandissima rilevanza, e chiunque ha a disposizione i propri occhi può essersene accorto nel momento in cui è andato in edicola. Era inevitabile dedicare un GdR a questa dimensione del divertimento. In più la concezione di teenager nella sua accezione più "yankee" non è esattamente famigliare con il background tipicamente italiano. Molto più diffusa e conosciuta è invece l'accezione degli studenti nipponici, con la loro divisa nera e i bottoni dorati, con le studentesse dagli abiti da marinaretto, aliene con le corna e ciotole di riso divorate con la ferocia di un Godzilla.

Ecco quindi TMM, GdR ambientato in un ipotetico futuro, quando gli alieni scoprono la Terra e qui loro, enormemente più avanzati tecnologicamente, scoprono anche di essersi finora persi il meglio in assoluto che la vita abbia da offrire: il Rock, le feste in casa, il sabato sera, il popcorn e il cinema. Quindi hanno stipulato una serie di accordi con i governi terrestri: loro forniscono i motori antimateria, la cura per il cancro e la fusione a freddo, noi in cambio gli diamo le patatine, il rap, e la tintura per capelli. Capita così che sempre più figli di diplomatici e dignitari si iscrivano alle scuole terrestri, così da apprendere meglio la cultura del pianeta che ha dato le origini ai più grandi geni dell'universo, gente come William Shatner, Aiao Miazaki e Ultraman.



IL GIOCO

Scopo del gioco è indubbiamente divertirsi, divertirsi impersonando gli studenti di

un'ipotetica scuola multi razziale dove convivono esemplari delle varie specie della galassia. I personaggi a disposizione sono molti e con i più disparati poteri, si va dagli Umani ai Quasi Umani, dai Mica Tanto Umani ai Davvero Strani: queste sono le divisioni razziali operate nel gioco. Ogni personaggio ha una serie di caratteristiche peculiari fondamentali per la rappresentazione della sua indole: Pettinarsi, Rimorchiare, Apparire Confuso, Sembrare Davvero Figo, Suggerire al Compagno di Classe, Farsi Passare il Compito.
Le avventure sono tante, basta pensare alla propria vita o aprire un qualunque fumetto Manga (davvero qualunque!), e le regole di un'accessibilità sbalorditiva. Fondamentale è il fatto che nessuno, ma davvero nessuno, muore mai. Al massimo si viene messi fuori combattimento per un certo numero di round.
All'interno del manuale sono comunque presenti venti scenari pronti per essere giocati in ordine sparso o uno di fila all'altro, come se fosse una campagna. Oltre a ciò gli immancabili personaggi pregenerati.
Teenager ha visto una gestazione lunga e difficile, ma alla fine il prodotto si presenta come una novità davvero convincente, dall'ottima grafica: i disegni sono completamente inediti e hanno visto alle matite un'ottima disegnatrice - Daniela Durisotto - che ha colto in pieno lo spirito nipponico del prodotto.

Buon Divertimento

Christian Antonini

MAGIA

È' inutile ignorarlo, è più forte di me: ogni volta che sento dire la parola "magia" mi viene in mente Ezio Greggio che dice "apparizioni, sparizioni...". Tutti i giocatori di Magic devono molto a Mr. Tarocc'O (con l'accento sulla q).

E allora! Che cos'è successo questo mese? Mah, chi può dirlo? Le novità più "eclatanti" riguardano solo ed esclusivamente i maniaci da torneo, dato che la Duelist Convocation (il "comitato" che gestisce i tornei a livello mondiale) ha deciso di limitare a una le Morse maledette possibili in ogni mazzo e di proibire (o "bannare", come dicono i più) il famigerato Distorcere la Mente. Le polemiche sono state come al solito numerose, ma se vi interessa più giocare per divertirvi che non fare stragi di avversari probabilmente non verrete toccati più di molto. Se invece vi siete strappati tutti i capelli dalla disperazione... Beh, fatti vostri. Intanto la bella stagione piano piano si avvicina e con lei si avvicina il momento di procurarsi le date per i vari incontri in tutta Italia - niente di meglio di una bella scampagnata in gruppo con annessa super partitona a Magic per passare un fine settimana (ok, qualcosa di meglio c'è, ma si fa per dire).

A parte questo, sul piano delle uscite tutto è fermo alla situazione del mese scorso: le Ice Age in italiano scalpitano ancora ai blocchi di partenza, e personalmente posso solo sperare di arrivare al giorno X con una buona "disponibilità" per fare strage di box e spargere Jester Cap dappertutto. Le espansioni inedite invece sono ancora un mistero: l'house organ della Wizards of the Coast continua ad "attizzare" i lettori con delle anticipazioni apocalittiche sul prossimo set, il famigerato "Alleanze", che su Internet è di-

LE CARTE DEL MESE

Un paio di Leggende e Ice Age pescate a caso dai miei Sette Mazzi della Morte (la mia: ogni volta che ne uso uno, perdo). Nonostante il sottoscritto non sia in grado di farne un uso decente, sono delle gran belle carte e mi pareva cosa buona e giusta farvi sapere che cosa ne penso.

CITTÀ DELLE OMBRE
Una terra abbastanza utile ma parecchio sottovalutata. Ottima per i mazzi provvisti di creature piccine e Palle di Fuoco giganti: appena uno dei vostri protetti viene fatto fuori, lo scarificate e lo trasformate in un punto di mana utilizzabile in qualsiasi momento. Non eccezionale, ma buona.

INVOCA PREGIUDIZIO
Non esattamente "democratica" come carta, sarebbe a dir poco eccezionale se non avesse un costo di lancio così specializzato. Quattro mana dello stesso colore sono un po' eccessivi, ma l'effetto è davvero notevole: immaginatela in un mazzo senza creature (possibilmente contro un mazzo PIENO di creature). Molto bella l'illustrazione.

PROSCIUGA MANA
Ve l'ho già fatta vedere in precedenza, ma è una delle mie carte preferite e così...

STORMBIND
Un'aggiunta ideale per il mazzo rosso/verde classico: al posto di aspettare di pescare qualche fulmine o palla di fuoco, sparate in faccia al vostro avversario quelle foreste che non vi servono o quei Distruggi Artefatto inutilizzati. State però attenti a non tenere nulla di importante in mano, altrimenti rischiate di scartarlo.

ELEMENTALE DEL TEMPO
Gli usi possibili sono innumerevoli, tra i più "dispendiosi" ma divertenti segnaliamo quello in concomitanza con la Leggenda nota come Nebuchadnezzar: fate "risalire" una carta che vi dà fastidio e costringete il vostro avversario a scartarla. Niente di nuovo, però è buffo.

DERVISCIO TURBINANTE
Una creatura piccola e rissosa che fa più male di quanto potrebbe sembrare, anche perché la maggior parte della gente senza rendersene conto usa moltissime creature nere. Un pelino meno efficiente in partenza del cavaliere Bianco, ma si rifà con il tempo.

SPIRITO DEL TUONO
Un'aggiunta perfetta per i mazzi bianchi zeppi di creaturine: peccato solo sia rara e così difficile da scambiare.

MÀRTON STROMGALD
Molto fragile e costosa, questa Leggenda delle Ice Age può essere davvero temibile in un mazzo studiato apposta per valorizzarla.

BOOMERANG
Un altro classico del set leggende, rappresenta una delle carte blu più importanti in assoluto, visto che è l'unica che può essere usata per levare dal campo le carte indesiderate (una volta in mano si possono sempre neutralizzare, ma forse è meglio farle scartare in qualche modo).

CONFINE DELLE TERRE
L'aggiunta ideale per gli ormai datati mazzi di goblin (che però restano sempre divertenti). Quando non ne potrete più di pescare montagne su montagne, potrete cominciare a lanciarle in faccia all'avversario. Ancora meglio se lo usate insieme a una Tassa sulle Terre (bianco, Leggende).

VI FACCIO UN MAZZO COSI'

Per la serie "i grandi mazzi che nessuno vorrebbe mai usare", vi presento due ammassi di carte non esattamente "operativi" ma comunque abbastanza originali e divertenti. Fatene ciò che volete, ma non cercate di utilizzarli in torneo, a meno che non vi piaccia essere eliminati in fretta.

PICCOLI GRANDI UOMINI

4 Coboldi Scarlatti
4 Coboldi di Crookshank
4 Coboldi della Roccaforte di Kher
4 Ornitottero
4 Signore della Guerra Keldon
1 Màrton Stromgald
4 Orifiamma Orchesco
2 Luna Insanguinata
3 Sete di Sangue
4 Miniera Ululante
1 Altare di Ashnod
1 Città delle Ombre
4 Disintegrazione
4 Palla di Fuoco
16 Montagna

TI FACCIO NERO

1 Anello Solare
4 Cavaliere Bianco
4 Order of Leitbur
2 Order of the White Shield
3 Disincantare
3 Da Spade a Spighe
1 Circolo di Protezione: Nero
4 Derviscio Turbinante
1 Sgretolamento
1 Nuova Crescita
3 Crescita Gigante
2 Uragano
1 Tranquillità
1 Tutore Demoniaco
2 Paralisi
3 Peste
4 Segno di Morte
4 Bayou
4 Savana
4 Steppa
2 Pianura
2 Palude
2 Foresta
2 Brushland

Ed ecco dei cenni veloci sul funzionamento: il primo è abbastanza semplice: utilizzando le Miniere Ululanti multiple recupererete creature quasi gratis in quantità che verranno potenziate dagli Orifiamma, che renderanno contenti i Signori della Guerra, che faranno sfracelli con Màrton e che occasionalmente saranno il bersaglio della Sete di Sangue. L'Altare serve a consumare i Coboldi nel caso serva qualche Palla di Fuoco bella grande, le Lune fanno sempre comodo e per essere sinceri quattro Altopiano e un Enduring Renewal non ci starebbero poi male, fate voi. Il secondo è un po' più complesso, ma neanche tanto: tutte le creature sono protette dal nero (ed è già qualche cosa, visto che moltissimi usano il nero come colore principale) e sono parecchio rissose anche se piccole. I Dervisci sono i più efficaci a lungo termine e andrebbero protetti (ma non è essenziale), la Peste è utilissima per fare male ed eliminare le creature avversarie (ma non le vostre), gli Uragani si prendono cura delle creature volanti che altrimenti passerebbero indisturbate (Paralisi e Da Spade a Spighe a parte) e, dulcis in fundo, i Segni di Morte salvano i vostri amati da Terremoti, Pyroclasm, Prosciugare ecc, nonché dall'influenza di carte come Labirinto di Ith, Icy Manipulator e così via. Ultime due note: le terre doppie sono essenziali (tutte le creature hanno un costo di lancio composto da due mana uguali) e l'Anello Solare è dentro solo per scaramanzia, metteteci quello che vi pare tanto fa lo stesso

ventato oramai un caso grazie a un gruppo di burloni che si sono divertiti a spargere le voci più assurde. Sempre su Internet hanno cominciato a parlare di Chronicles II, e cioè nuove ed esagerate ristampe. Di questo passo si comincerà a parlare della carta di Elvis (e in effetti qualcuno lo sta già facendo). Resta il fatto che per conoscere le nuove carte l'unico metodo sicuro rimane quello di aprire i booster quando vengono venduti.
Comunque sia, per questo mese è quasi tutto: vi lascio in compagnia di due sfavillanti mazzi messi assieme dal sottoscritto, che non mancheranno di suscitare l'ilarità dei vostri compagni di gioco - non perché abbiano un tema buffo, però.

MA

L'&secutivo
GAMELAND
GAMELAND C.SO B. AIRES 58 - MILANO MM LIMA - TEL. 02/29512182 - FAX 29525146
TUTTE LE NOVITÁ PRIMA DI TUTTI
DA MARZO CI TRASFERIAMO NEL NUOVO GRANDE NEGOZIO DI 80 mq
PAGAMENTI RATEALI a partire da L. 50.000 al mese
MODIFICHE E RIPARAZIONI VENDITA PER CORRISPONDENZA IN 24h
NINTENDO 64 L. ....
PER ORDINARE TELEFONARE AL 29512182
RITIRO E VENDITA DELL'USATO
NOLEGGIO PLAYSTATION SATURN
SEGA SATURN + 3 GIOCHI L.999.000
SONY PLAY STATION L.729.000
PROSSIMA APERTURA GAMELAND 2 VIA DANTE 16 MM CORDUSIO

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

34° SALONE DEL GIOCATTOLO

Puntuale anche per quest'anno, ritorna l'appuntamento con il Salone del Giocattolo. Purtroppo lo spazio è tiranno (un pochino lo è anche il caporedattore), quindi dovremo dividere in due "puntate" le notizie raccolte. Iniziamo, naturalmente, dalle case più importanti.

"Dottore, come sta? E' grave? Se la caverà?"
Nessuno è riuscito a nasconderlo: il mercato del gioco è in crisi. Tutte le case editrici presenti al Salone hanno ammesso il problema, anche se ognuno cercava di sottolineare quanto il concorrente fosse ancora più in crisi. Eppure, nonostante questo, l'ottimismo non sembra avere abbandonato molti produttori, e la lista di novità per quest anno è veramente interessante. Meglio così!

EDITRICE GIOCHI

Tra tutti, "quelli del Monopoli" sembrano i più decisi a prendere di petto la crisi. La lista di nuove uscite è notevole, quantitativamente e qualitativamente, anche se le caratteristiche portanti dei giochi sono notevolmente cambiate rispetto a quelle del passato.
Unica "rimembranza" in senso stretto è l'edizione speciale del Monopoli, stampata in tiratura limitata e destinata ai collezionisti, in occasione del 60° compleanno del celebre gioco. Passando invece ale novità, quella a nostro avviso più interessante è la versione a carte del Risiko: Risikard. Ma non preoccupatevi: non sono carte da collezionare! Arriva quindi la serie International, che verrà lanciata anche su altri mercati europei, e che comprenderà 5 giochi d'autore: Palmyra, Sisimizi, Pitagoras, Word Whiz e Ponte Vecchio. Caratteristiche di questi giochi? Semplicità, grafica colorata, possibilità di giocare fino a 4-5 giocatori e presenza di carte (ma anche in questo caso non c'è da preoccuparsi...). Altra interessantissima collana è quella dei Minigame: prezzo ridotto, così come le dimensioni, e grande semplicità. I titoli, per il momento, sono Formula 1 e Campionato. Tutto questo uscirà, probabilmente, verso la fine di Febbraio, quindi non dovrete attendere ancora molto. Momentaneamente fermo, purtroppo, il settore Gioco di Ruolo, ma chissà che non arrivi qualche sorpresa prima della fine dell'anno...

M.B.

La M.B., per quest anno, ha deciso di limitare il proprio impegno nel campo dei giochi per adulti. Le novità sono comunque interessanti.
Come giochi di società classici, troviamo Jumanji, ispirato all'omonimo film con Robin Williams, in uscita alla fine del mese, Trivial Pursuit edizione '96-'97, Crucimaster, una riedizione di Scarabeo a sviluppo anche verticale, Flipper Ring 4, una sorta di Flipper che può appunto essere giocato in 4 contemporaneamente, Vero o Falso, classico gioco a indovinelli, e infine Cluedo, che dopo avere militato per lunghi anni nelle fila dell'Editrice Giochi torna ora in mano alla M.B.
Tutto questo sarà in distribuzione entro la primavera.
Passando invece a settori meno classici, almeno per noi, a M.B. ha acquisito i diritti del Subbuteo, che viene rilanciato alla grande. Presentati anche i nuovi Puzz3D, un'idea davvero molto simpatica, perfetta sia da regalare, sia da ricevere; ma anche di questo, parleremo nei prossimi mesi. Infine, per tutti gli amanti del genere, le piste Polistil continuano a crescere, e a loro si uniscono anche delle nuove macchine radiocomandate.

JUMBO

Una segnalazione veloce per questa casa: esce la versione a 4 di Stratego, un gioco che ha avvicinato molte persone al genere, appunto, strategico. Interessante anche Highlanders, già disponibile, del quale torneremo probabilmente a parlare.

Con questo è tutto. Arrivederci al mese prossimo per le altre, interessantissime novità del Salone.

Andrea Fattori

MULTIMEDIA PLANET

SOFTWARE- VIDEOGAMES- HOME VIDEO- INTERNET POINT

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI VIDEOGIOCHI A PREZZI IMBATTIBILI

TUTTO PER: GAME BOY, GAME GEAR, SEGA MEGADRIVE, SUPERNINTENDO, 3DO, NEO GEO CD, SEGA SATURN, SONY PLAYSTATION.

POSSIBILITA´ DI PROVARE I VIDEOGIOCHI PRIMA DI ACQUISTARLI

RITIRO E VENDITA DELL´USATO

TITOLI D'IMPORTAZIONE JAP E USA

POSSIBILITA' DI VEDERE, PRENOTARE E COMPERARE I NOSTRI PRODOTTI VIA INTERNET

PAGAMENTI RATEALI DA L.50.000 AL MESE

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA. TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRENSIVI DI SPESE DI SPEDIZIONE PER CONSEGNE FUORI VERONA E PROVINCIA

MULTIMEDIA PLANET: STRADONE S.FERMO 11A 37121 **VERONA** TEL. 045/8009453 FAX 045/8009407
INDIRIZZO E MAIL mediaplanet@mailserver.sis.it

GAME START

VIA BONACINI, 154 - 41100 MODENA - TEL/FAX (059) 37.09.67

I PREZZI SONO VALIDI FINO A ESAURIMENTO SCORTE

GAME START V. BONACINI, 154 41100 MODENA TEL/FAX (059) 37.09.67 ORARIO 9.30 : 13.00 / 15.00 : 19.30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

SUPERNINTENDO

COMBAT BASKETBALL	29.000
CYBERNATOR	59.000
DIRT RACER RACER FX	65.000
DONALD DUCK MAUI MALLARD	139.000
DONKEY KONG 2	139.000
EARTHWORM JIM 2	120.000
FACEBALL 2020	19.000
FIFA 96	119.000
ILLUSION OF TIME	99.000
JIMMY CONNORS TENNIS	69.000
KILLER INSTINCT + CD	99.000
MECHWARRIOR 2040	105.000
NBA KIVE 'N GO	149.000
NBA LIVE 96	119.000
NHL 96	109.000
PINOCCHIO	139.000
PRIME GOAL 2	109.000
PUZZLE BUBBLE	119.000
SENSIBLE SOCCER	69.000
SUPER BOMBERMAN 3	99.000
SUPER FORMATION SERIE A	149.000
SUPER MARIO RPG	TEL.
SUPER PLAY ACTION FOOTBALL	19.000
TERMINARTOR 2	39.000
WEAPON LORD	115.000
WORLD HEROES 2	95.000
X-ZONE	25.000
YOSHI' S ISLAND	135.000
ZELDA	69.000
ZICO SOCCER	39.000

PER TITOLI E CONSOLE NON IN ELENCO TELEFONARE
VENDITA E PERMUTA USATO

MEGADRIVE

COLLEGE FOOTBALL 96	99.000
COOL SPOT GOES TO HOLLIWOOD	109.000
CRIYNG	29.000
CYBERBALL	19.000
DONALD DUCK MAUI MALLARD	109.000
ETERNAL CHAMPION	45.000
FIFA 96	109.000
FLICKY	35.000
FRANKENSTAIN	69.000
GEM FIRE	35.000
GOLDEN AXE	35.000
GOLDEN AXE 2	49.000
GUNSTAR HEROES	49.000
GUNSTAR HEROES	49.000
JEWEL MASTER	29.000
JOHN MADDEN 1992 + 1993	39.000
MARBLE MADNESS	35.000
NBA JAM	49.000
NBA JAM	45.000
OTTIFANTS	49.000
PETE SAMPRAS 96	95.000
PRO QUARTERBACK	23.000
PSYCHO PINBALL	69.000
RBI BASEBALL 94	55.000
SHADOWRUN	65.000
SHADOWRUN	55.000
SUPERMAN	39.000
TH PUNISHER	65.000
THE DUEL	35.000
THE PUNISHER	65.000
THOUGMAN CONTEXT	55.000
THUNDER FORCE 2	35.000
THUNDER FORCE 3	49.000
THUNDER FORCE 4	65.000
TINY TOON	75.000
VIRTUA RACING	109.000
VIRTUA RACING	119.000

PLAYSTATION

ACTUA GOLF	TEL.
ACTUA SOCCER	TEL.
ALIEN TRILOGY	TEL.
ASSAULT RIGS	105.000
BIO HAZARD	TEL.
DARK STALKER	TEL.
DEFCON 5	109.000
DESTRUCTION DERBY	105.000
DOOM	89.000
EXTREME GAMES	85.000
GOAL STORM	85.000
HI OCTANE	79.000
JHONNY BAZOOKATONE	105.000
JUMPING FLASH	89.000
KILEAK THE BLOOD	89.000
KRAZY IVAN	99.000
LOADED	109.000
LONE SOLDIER	79.000
NBA IN THE ZONE	TEL.
PHILOSOMA	105.000
POWER SERVE TENNIS	105.000
RIDGE RACER	105.000
SHOCKWAVE ASSAULT	115.000
STRIKER	85.000
TEKKEN	115.000
THOSHINDEN	89.000
THUNDERHAWK 2	115.000
TOPOLINO MANIA	TEL.
TOTAL NBA	TEL.
TWISTED METAL	105.000
WARHAWK	89.000
WIPE OUT	105.000
WORMS	85.000
X-COM	89.000

SATURN

ADATTATORE UNIVERSALE	69.000
CLOCKWORK KNIGHT	59.000
DARIUS GAIDEN	89.000
FIFA 96	99.000
HANG ON GP	105.000
IN THE FUNT	99.000
JHONNY BAZOOKATONE	105.000
JOYPAD	45.000
LAYER SECTION	130.000
MYSTERIA	109.000
POP & TWEEN BEE	99.000
SEGA RALLY	135.000
STREET FIGHTER ZERO	119.000
VAMPIRE HUNTER	119.000
VIRTUA FIGHTER 2	135.000

CONVERTER UNIVERSALE MEGADRIVE 35.000
CONVERTER UNIVERSALE PSX TEL.
CONVERTER UNIVERSALE SUPERNINTENDO 35.000

JOYPAD MEGADRIVE 35.000
JOYPAD SUPERNINTENDO 35.000
SATURN + GIOCO 759.000
SUPERNINTENDO + GIOCO 249.000
SUPERNINTENDO 229.000

GAME BOY COLORATO + GIOCO 125.000
GAME BOY COLORATO 109.000
SONY PLAYSTATION PAL + GIOCO £ 720.000
SONY PLAYSTATION PAL 689.000

MEGADRIVE 1 + GIOCO 130.000
MEGADRIVE 2 + GIOCO 209.000
MEGADRIVE 2 188.000

Progetto grafico: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26

VE LO DO IO IL VOTO 1996

Ok, ci piacerebbe dirvi che in fondo in fondo il questionario lo riproponiamo perché molti di voi ce l'hanno richiesto telefonicamente, vuoi perché avevano perso il numero 49 di ConsoleMania in edicola, vuoi perché glielo aveva misteriosamente sottratto la nonna. Comunque sia, ci siamo accorti che quelli fra voi che avevano ritagliato la pagina e l'avevano spedita non avevano avuto problemi, mentre quelli che avevano mandato un fax (e ce ne aspettavamo di meno, sinceramente - contavamo di più sulle lettere, più che altro perché pensavamo che i lettori più giovani non avrebbero avuto l'occasione di spedire fax) non hanno avuto molto successo: infatti, tra quelli arrivati in redazione, quattro su cinque sono o completamente neri o comunque illeggibili. Scusandoci per l'inconveniente vi pregheremmo quindi, se già avete risposto alle nostre domande via fax, o se la fotocopia che avete fatto per non rovinare la copia della rivista è risultata illeggibile impedendovi di farci sapere cosa pensate, di risponderci nuovamente utilizzando quest'altro questionario, clinicamente testato non solo su stampanti laser - che non danno problemi col bianco e nero - ma anche sul fax redazionale; inoltre, nel caso ne abbiate già spedito uno, siate così gentili di indicarlo su questo, in modo da evitarci di rovinarci gli occhi per cercare di decifrare il primo.

Ringraziandovi così per la collaborazione, siamo comunque lieti di offrire l'occasione anche ad altri (in particolare a quelli che hanno perso il numero 49 di CM o a cui l'ha rubato la nonna) l'occasione di farci sapere cosa pensate di ConsoleMania.

Alex

ConsoleMania
"VE LO DO IO IL VOTO 1996"
c/o Xenia Edizioni
Casella Postale 853
20101 Milano
Oppure spedite un fax
al numero 02/878567.

COGNOME ____________
NOME ____________
ETÀ ____________
VIA ________Nr ________
CAP _______CITTÀ ________
TEL. (_______) ________
PROFESSIONE ____________
____
____

1- Che console possiedi? (è possibile dare più di una risposta)
❑ Saturn
❑ PlayStation
❑ 3D0
❑ Neo Geo CD
❑ Neo Geo
❑ Philips CD-i
❑ Mega Drive
❑ Mega CD
❑ 32X Sega
❑ Super Nintendo
❑ Game Boy
❑ Game Gear

2- Hai intenzione di acquistare una nuova console entro i prossimi sei mesi? Se sì, quale?
❑ Saturn
❑ PlayStation
❑ Ultra 64
❑ 3D0
❑ Neo Geo CD
❑ Neo Geo
❑ Philips CD-i
❑ Mega Drive
❑ Mega CD
❑ 32X Sega
❑ Super Nintendo
❑ Game Boy
❑ Game Gear

3- Possiedi anche un computer?
❑ No
❑ Sì, ho già un computer
❑ Ho intenzione di acquistarne uno nei prossimi mesi (specificare)
____

4- Quanti giochi acquisti all'anno?
❑ Da 1 a 5
❑ Da 6 ai 10
❑ Da 11 a 20
❑ Più di 20

5- Come hai conosciuto la nostra rivista?
❑ L'ho vista da un amico
❑ L'ho vista in edicola
❑ Ne ho sentito parlare
❑ L'ho vista a USA Today
❑ Altro: ____________

6- Compri ConsoleMania regolarmente?
❑ Non ne perdo un numero
❑ Spesso
❑ Solo saltuariamente
❑ Quasi mai

7- Da quanto tempo?
❑ Dal primo numero
❑ Da 4 anni
❑ Da 3 anni
❑ Da 2 anni
❑ Da un anno
❑ Meno di un anno

8- Se non la segui regolarmente, cosa t'invoglia di più ad acquistarla?
❑ L'elenco in copertina dei giochi recensiti
❑ La copertina in sé
❑ Semplice, occasionale curiosità
❑ Un articolo in particolare
❑ È la prima a uscire in edicola

9- Assegna un voto scolastico (1 minimo, 10 massimo) alle seguenti rubriche
___Anteprimania News
___Made in Japan
___Recensioni
___Preview (anteprime)
___Rogue 'n' Role
___Magia!
___Aggiungi un posto al tavolo
___Facce... Ride (è presto, lo sappiamo, ma vi piacerebbe vedere la vostra foto su CM?)
___Consoliamoci
___Control Your Console (trucchi)
___CYC speciale (soluzioni)
___Bovas' Hard Café (posta)

10- Leggendo i diversi articoli che appaiono sulla rivista...
❑ Li preferirei un po' più scanzonati
❑ Mi piacciono così come sono adesso
❑ Vorrei maggior rigore e più serietà

11- Ciò che più mi piace di ConsoleMania è...
❑ Va tutto bene
❑ La quantità di informazioni
❑ Il taglio ironico degli articoli
❑ La competenza dei redattori
❑ Il senso di partecipazione che date ai lettori
❑ La qualità e la quantità delle foto
❑ Le recensioni sono esaurienti
❑ L'impaginazione
❑ altro ____________
____
____
____
____
____

12- Ciò che invece proprio non mi va giù di ConsoleMania è...
❑ Va bene così
❑ A volte i voti sono troppo alti
❑ Le recensioni sono troppo poco descrittive
❑ Vorrei più testo e meno fotografie
❑ Vorrei meno testo e più fotografie
❑ I fondini peggiorano la leggibilità
❑ altro ____________
____
____
____
____
____
____

13- Secondo te, lo spazio tra le varie rubriche è ben distribuito? Se la risposta è NO, suggerisci tu qualche cambiamento.
____
____
____
____
____
____
____
____

14- Prima di acquistare un gioco, a cosa dai più importanza?
❑ Alla pubblicità
❑ Alla sua copertina
❑ All'eventuale licenza cinematografica e/o conversione
❑ Ai pareri delle riviste del settore
❑ All'opinione di amici e conoscenti
Altro: ____________
____
____
____
____

15- Che tipo di giochi preferisci? Di quali leggi le recensioni più volentieri?
❑ Simulazioni di guida e/o di volo
❑ Giochi strategici
❑ RPG
❑ Platform
❑ Shoot 'em up
❑ Picchiaduro
Altro: ____________
____
____
____
____

16- Oltre a ConsoleMania, compri regolarmente altre riviste del settore? Assegna un voto scolastico a ciascuna di esse.
❑ No
❑ Sì (specificare) ____________
____
____
____
____
____
____
____

Grazie per la collaborazione...

Grafica: FILOCALiA (SENIGALLIA)

GO GO GAMES

GO GO GAMES
P.le della Libertà, 5
60019 SENIGALLIA (AN)
TEL. e FAX 071/65188

ORARIO DI APERTURA
mattino 9,30 - 12,30
pomeriggio 16,00 - 19,30
LUNEDI' MATTINA CHIUSO

GIOCHI Virtual Boy

Vertical Force	L.	110.000
Mario VB Tennis	L.	110.000
Teleroboxer	L.	110.000
Virtual Golf	L.	110.000
Tetris	L.	110.000
Jack Bros	L.	110.000
Space Squash	L.	110.000
Wario Land		telefonare
Mario Splash		telefonare

GIOCHI Sony Playstation Italiana

Toshinden	L.	109.000
Ridge Racer	L.	109.000
Wipe Out	L.	115.000
Rapid Reload	L.	105.000
3D Lemmings	L.	109.000
Novastorm (2CD)	L.	105.000
Mortal Kombat III	L.	123.000
Rayman	L.	119.000
Air Combat	L.	105.000
Discoworld	L.	109.000
Striker '96	L.	120.000
Actua Soccer		telefonare
Wrestling Mania	L.	105.000
Doom	L.	125.000
Goal Storm	L.	120.000
Loaded	L.	125.000
Power serve	L.	128.000
True Pinball		telefonare
Worms	L.	120.000
Top Gun		telefonare
War Haws	L.	115.000
X _ Com		telefonare
N.B.A. Jam T.E.	L.	105.000
Hi-Octane	L.	109.000
Johnny Bazookatone	L.	119.000
Inter Champion Ship Soccer	L.	128.000
Off World Interceptor	L.	120.000
Starblade Alpha	L.	120.000
Krazy Ivan	L.	119.000
Twisted Metal	L.	120.000
Assault Rings	L.	120.000
World Cup Golf	L.	119.000
PGA Tour '96	L.	128.000

GIOCHI Sony Playstation Jap

Tekken	L.	130.000
Ace Combat	L.	130.000
Winning Eleven	L.	130.000
Dragon Ball 2	L.	130.000
Pro Baseball 95	L.	130.000
Wizardry VII	L.	130.000
Twin Bee Deluxe Pack	L.	130.000
Dark Seed	L.	130.000
Prime Goal Ex	L.	130.000
Hyper Formation Soccer	L.	130.000
Thunder Storm & Road Blaster (2CD)	L.	130.000
Pro Wrestler	L.	130.000
Theme Park	L.	130.000
Power Instinct 2	L.	130.000
Toshinden 2	L.	190.000
Ridge Racer Revolution	L.	165.000
Street Fighter Zero	L.	179.000
Kileak the Blood 2		telefonare
Bio Hazard		telefonare
Stahlfeder		telefonare
Vampire		telefonare
Tekken 2		telefonare
Police Nauts		telefonare
Death Mask		telefonare
Cyberia		telefonare
Double Dragon		telefonare

NOVITA'

- Cyberia (PSX PAL)
- Alone in the Dark (PSX PAL)
- Philosoma (PSX PAL)
- Alien Trilogy (PSX PAL)
- Biohazard (PSX PAL)
- Street Fighter Alpha (PSX PAL)
- Gey (PSX PAL)
- Incredible Toons (PSX PAL)
- Dark Stalkers (PSX PAL)
- Varuna's Forces (PSX PAL)
- Chronicles of the Sword (PSX PAL)
- Vampire Hunter (SS)
- Biohazard (SS)
- Earth Worm Jim 2 (SS)
- Skeleton Warriors (SS)
- Cyberia (SS)
- Death Mask (SS)
- Super Robot Wars IV (PSX JAP)
- Floating Runner (PSX JAP)
- Robo Pit (PSX JAP)

DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE
ULTRA 64
per informazioni
e prenotazioni
TELEFONARE

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

SEGA NOMAD IL NUOVO PORTATILE A 16 bit

ACCESSORI

- Action Reply (PSX)
- X Terminator (PSX)
- Memory Card 1 Meg. (PSX)
- RGB Scart (PSX)
- Infra-Red Joypad (PSX)
- CD Plus Converter (PSX)
- Turbo Controller (PSX)
- X-Tender (PSX)
- Satellite Joypad (SS)
- Turbo Controller (SS)
- Sunsaturn Programmable Pad (SS)
- CD Plus Converter (SS)
- Fighting Commander (PSX)
- Fighting Stick (PSX)
- Volante (SS)
- Infra Red Joypad (SS)

CONSOLE

Sony Playstation Italiana	L.	750.000
Sony Playstation Jap + scart + trasf.	L.	800.000
Sega Saturn + scart	L.	830.000
3DO FZ 10 + convert. + trasf. + gioco	L.	650.000
Super Nintendo PAL + gioco	L.	265.000
Virtual Boy + gioco	L.	418.000
Neo Geo + 2 giochi	L.	830.000
Game Boy	L.	110.000
Sega Nomad + gioco	L.	650.000

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

GIOCHI Neo Geo

Robo Army	L.	120.000
Aggressor of Dark kombat	L.	118.000
World Heroes perfect	L.	120.000
Fatal Fury 3	L.	118.000
Pulstar	L.	125.000
Kabuki Klash		telefonare
Samurai Shodown 3		telefonare

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA DA: STATI UNITI HONG KONG

GIOCHI Sega Saturn

Virtual Fighter Remix	L.	90.000
Legend of Pinball	L.	115.000
Pretty Fighter	L.	130.000
Victory Goal	L.	110.000
Greatest Nine Baseball	L.	110.000
Shinobi Ex	L.	90.000
Virtual Hidlide	L.	110.000
Slam Dunk	L.	110.000
Street Fighter Real Battle	L.	110.000
Miku metal Fighter Miku	L.	130.000
Wing Arms	L.	115.000
Golden Ax - The Duel	L.	120.000
Steamgear Mash	L.	120.000
Quantum Gate 1	L.	110.000
Twin Bee Deluxe Pack	L.	120.000
International Victory Goal	L.	120.000
Virtual Open Tennis	L.	120.000
Virtual Volleyball	L.	110.000
Rayman	L.	132.500
Toshinden S	L.	135.000
King the Spirits	L.	135.000
Galaxy Fight	L.	135.000
Sega Rally	L.	150.000
Virtual Cop	L.	170.000
Blackfire	L.	140.000
Last Gladiators	L.	140.000
Galactic Attack	L.	140.000
Virtua Fighter 2	L.	145.000
Daytona USA	L.	138.000
Ghen War	L.	140.000
Fifa 96	L.	138.000
Baseball Double Header	L.	135.000
Attrick Hero S	L.	135.000
Wangan Dead Heath	L.	135.000
Street Fighter Zero	L.	148.000
Hokuto No Ken	L.	138.000
Darius Gaiden	L.	148.000
Creature Shock	L.	160.000
Gardian Heros		telefonare
X Men	L.	148.000
Jhonny Bazookatone	L.	125.000
World Cup Golf	L.	119.000

GIOCHI Super Nintendo

Gods	L.	70.000
Spindizzy Words	L.	58.000
Fun e Games	L.	58.000
Pit Fighter	L.	58.000
Aero the Acrobat II	L.	80.000
Death & Return of Superman	L.	90.000
Demolition man	L.	110.000
Kick Of III	L.	76.000
Megaman X	L.	80.000
NBA T.E.	L.	89.000
Spiderman TV	L.	85.000
Street Racer	L.	89.000
The Flintstones (movie)	L.	96.000
Val d'Isere	L.	96.000
Zero Kamikaze	L.	86.000
Theme Park	L.	120.000
Killer Instinct	L.	158.000
Fifa '96	L.	130.000
International Soccer Deluxe	L.	140.000
Donkey Kong Country 2	L.	165.000
Bomberman 2	L.	90.000
Earth Worm Jim 2	L.	145.000

GIOCHI Panasonic 3DO

Total Eclipse	L.	50.000
Lost Files of Sherlock Holmes	L.	70.000
Pebble Beach Golf	L.	55.000
General Perfect	L.	110.000
Capitan Quasar		telefonare
Need For Speed		telefonare
Samurai Shodown		telefonare
Zhadnost Party		telefonare

POSSIBILITA' DI **PAGAMENTO RATEALE** CON UN VANTAGGIOSO FINANZIAMENTO (spesa minima L. 500.000)

NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

FACCE... RIDE

FACCE DA CONSOLEMANIA

Ed eccoci al nostro secondo appuntamento con questa rubrica nuova di pacca che, speriamo, prenderà sempre più consensi e partecipazioni. Ricordo che in questo spazio verranno pubblicate tre foto per ogni mese: foto a tema (in cui potrete evocare le gesta del vostro eroe preferito, o del personaggio videoludico del cuore, o di quel cavolo che vorrete... l'importante è che siate diversi dal solito); foto di gruppo (fatta con degli amici, o in una rissa, ecc.); e infine Pin-Up del mese, dove pubblicheremo foto di ragazze (in caso siano particolarmente carine si prega di spedire anche il numero di telefono e raccomandarlo alla mia attenzione)(tempo sprecato, signore mie... NdAlex); in ogni modo, visto che ci rendiamo conto che le ragazze che leggono ConsoleMania non sono poi tantissime, potrete anche camuffarvi da tipa, l'importante è che nella foto ricordiate vagamente le sembianze femminili.

Raffo

FOTO DI GRUPPO

Per la foto di gruppo, non potevamo che scegliere quella di Cantafio Graziano (ci è arrivata solo questa...), di professione tabaccaio; che ritrae la sua persona (al centro con la camicia bianca) e alcuni suoi amici; particolare nota va al primo tipo a sinistra, che è svenuto, ma nessuno se n'è accorto. A proposito, grazie per il "gratta e vinci" allegato alla lettera... Abbiamo vinto cinquecento milioni, e ora giochiamo con Saturn e Playstation d'oro massiccio.
Per la foto di gruppo, comunque preferiremmo un numero di persone un po' più cospicuo, come infatti ha commentato Alex: "Ho avuto rapporti (censura) con molte più persone assieme di quante ne compaiano in questa foto."

PIN-UP DEL MESE

La famiglia Sgobbi, composta da Massimo, Deborah e il figlioletto di quattro anni Marco Dylan (Dylan è il secondo nome, in onore di Dylan Dog). Il distinto signore e padre di famiglia non si è limitato a spedire solo una foto, ma quasi un album di famiglia, grazie al quale abbiamo potuto disporre di una vasta scelta di foto da pubblicare.
Oltre che alla foto di sua moglie (la pin-up del mese), quindi, abbiamo deciso di inserire anche qualche immagine di vita quotidiana, come il rito del scaccolamento o la foto di Marco sorpreso mentre sta sfasciando attrezzature elettroniche per il valore di milioni. Indubbiamente la famiglia più fusa che mi sia mai capitato di vedere; ma ci pensate che bel mondo sarebbe, se fossero tutti così? (Avremmo un po' di compagnia... NdAlex).

FOTO A TEMA

Per la foto a tema, Mauro Fabretti di Roma ci ha fatto pervenire la sua bella figura, assieme alla sua utilitaria. Da notare i devastanti effetti che provoca la lettura di ConsoleMania sul suo sorriso; da lodare, invece, il suo pensiero di spedirci la foto un attimo prima che i militari sullo sfondo lo arrestassero per intralcio a operazioni di volo... siamo tutti commossi!

E così siamo giunti alla fine del nostro appuntamento mensile; vi ricordo che le foto e la documentazione (compresa di fotocopia della carta d'identità e una breve descrizione dell'immagine) devono essere spedite a:

XENIA EDIZIONI
CONSOLEMANIA
FACCE RIDE
via Carducci, 31
20123 Milano

VENDITA PER CORRISPONDENZA

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E GIAPPONE

DREAM LAND

ORDINA AL

☎ 0541/786496

FAX 0541/786621

centro videogames modellismo e giapponeserie

47037 RIMINI - Via Sigismondo, 36 - Tel. 0541/786496 - Fax 0541/786621

CONSOLE

Sony Playstation Jap	L.	749000
Sony Playstation Jap + game	L.	829000
Sega Saturn Jap	L.	779000
Sega Saturn Jap + game	L.	829000
3DO + game	L.	749000
Mega Drive II Pal	L.	220000
S. Nes Scart U.S.A.	L.	250000
Game Gear Color + 2 Game	L.	240000
Game Boy Color + Game	L.	130000

NEO GEO CD

Double Dragon	L.	90000
Fighter's History Dynamite	L.	99000
Fire Suplex	L.	99000
Fatal Fury Special	L.	50000
Fatal Fury III	L.	90000
Gan Gan	L.	99000
Gowcaizer	L.	99000
King of Fighter '95	L.	70000
Ninja Commando	L.	50000
Robo Army	L.	90000
Samurai Showdown II	L.	80000
Samurai Showdown III	L.	90000
Savagereign	L.	99000
Super Spy	L.	50000
Super Side Kick III	L.	99000
World Heroes II Jet	L.	50000
World Heroes Perfect	L.	99000

SUPERNES SUPERFAMICOM

Batman Forever	L.	119000
Boogerman	L.	119000
Breath of Fire II	L.	139000
Demolition Man	L.	119000
Donkey Kong Country 2	L.	159000
Dragon Ball Z III	L.	90000
Dracula XX	L.	129000
Excite Stage '95	L.	109000
Earthworm Jim 2	L.	129000
Final Fantasy III	L.	139000
Front Mission	L.	139000
Fifa Soccer '96	L.	119000
Final Fight Tough III	L.	119000
Formation Soccer Serie A '95	L.	109000
Yoshi's Island	L.	129000
Human Grand Prix IV	L.	129000
Killer Istinct	L.	119000
Mario Pickoss	L.	109000
Mortal Kombat III	L.	119000
NBA Live '96	L.	119000
Parodius 3	L.	139000
Perfect Eleven II	L.	139000
Rockman x III	L.	159000
Ranma 4	L.	90000
Ranma Nibunnoichi	L.	99000
Separation Anxiety (Spider Man)	L.	129000
S.O.S. Sink or Swim	L.	129000
Stargate	L.	99000
True Lies	L.	99000

3DO

Alone in the Dark 2	L.	50000
Brain Dead 13	L.	70000
Bounty Hunter	L.	60000
Dragon Lore	L.	70000
Doom	L.	70000
Foes of Ali	L.	70000
Flying Nightmare	L.	60000
Kingdom	L.	60000
Killing Time	L.	60000
Love Bites	L.	50000
Montana Jones	L.	50000
Mazer	L.	50000
Phoenix 3	L.	60000
Primal Rage	L.	70000
PGA Tour Golf '96	L.	60000
Pazzle Bobble	L.	70000
Sherlock Holmes	L.	50000
Shadow	L.	50000
Super Street Fighter	L.	50000
Space Hulk	L.	60000
Space Ace	L.	50000
Star Fighter	L.	70000
Samurai Shadown	L.	50000
VS Battle	L.	50000
World Cup Super Stadium	L.	50000
Wolfestein 3D	L.	60000

MEGA DRIVE

Batman Forever	L.	110000
Batman e Robin	L.	109000
Dragon Ball Z	L.	70000
Earthworm Jim 2	L.	129000
Fatal Fury II	L.	70000
FIFA Soccer '96	L.	99000
John Madden '96	L.	119000
Judge Dredd	L.	99000
Mega Man Willy	L.	115000
Micro Machine '96	L.	109000
Mortal Kombat III	L.	139000
NHL Hockey '96	L.	119000
NBA Action '95	L.	70000
Pete Sampras Tennis '96	L.	109000
Slam Master	L.	119000
Story of Thor	L.	119000
Sailor Moon	L.	70000
The Punishier	L.	110000
True Lies	L.	90000
Virtua Racing	L.	110000
Warlock	L.	70000

NEWS PSX

Namco Museum 2
Bio Hazard
Vampire Hunter
Tekken 2
Alone in the Dark 2
Motor Toon 2
Fire Pro Wrestling
Puzzle Bobble 2
H. Final Match Tennis
Galaxian 3
Sailor Moon
Gradius Deluxe Pack

NEWS SATURN

Vampire Hunter
Sonic Wings Special
Gung Griffon
Street Fighter Movie
Dark Savior
Panzer Dragon 2
Revolution X
Gradius Deluxe Pack
Snatcher
Evangelion
Dragon Force

SATURN

Black Fire	L.	99000
Chaos Control	L.	119000
Creature Shock	L.	119000
Daytona	L.	119000
Darius Gaiden	L.	119000
Fifa '96	L.	99000
Galaxy Fighter	L.	79000
Greatest Nine	L.	79000
Gunbird	L.	119000
Golden Axe the Duel	L.	109000
Gundam	L.	129000
Guardian Heroes	L.	119000
Hat Trick Hero	L.	109000
Hokuto no Ken	L.	119000
Hi-octane	L.	109000
King of Boxing	L.	99000
Mortal Kombat II	L.	99000
Master Golf	L.	79000
Ninku	L.	99000
NBA Jam T. E.	L.	79000
Parodius	L.	79000
Quantum Gate I	L.	79000
Race Drivin	L.	79000
Rayman	L.	129000
Ray Earth	L.	79000
Street Fighter Zero	L.	139000
Sega Rally	L.	109000
Shining Wisdom	L.	79000
Steet Fighter Real Battle	L.	79000
X-man	L.	129000
Thunderstorm e Road Blaster	L.	109000
Toshinden	L.	99000
Theme Park	L.	109000
Virtua Cop	L.	139000
Virtua Fighter Remix	L.	79000
Virtua Fighter II	L.	139000
World Advanced	L.	109000

PSX

Aquanaut's Holiday	L.	79000
Cyber Sleed	L.	79000
Cyber War	L.	119000
Dragon Ball Z	L.	119000
Hiper Formation Soccer	L.	119000
Horned Owl	L.	169000
Jumping Flash	L.	99000
Kileak the Blood 2	L.	169000
Magic Beast Warriors	L.	79000
Metal Jacket	L.	79000
Motor Toon	L.	99000
Night Striker	L.	79000
Powerful Baseball '95	L.	79000
Ridge Racer Revolution	L.	149000
Rayman	L.	119000
Street Fighter Real Battle	L.	79000
Street Fighter Zero	L.	179000
Super Robot War IV	L.	169000
Toshinden II	L.	179000
Total Eclipse Turbo	L.	99000
Victory Zone	L.	79000

OLTRE 1000 TITOLI PER GAME BOY E GAME GEAR !!!

NOMI E MARCHI SONO PROPRIETA DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

CONSOLIAMOCI

Per vedere il proprio annuncio pubblicato imbustare il tutto (includendo, ovviamente, la fotocopia di un documento di identità) e spedire a: Xenia Ed. - Console Mania - Consoliamoci - Casella Postale 853 - 20101 Milano. A presto.

Dave

Vendo Metal Head per 32X a L. 80.000, Pit Fighter per Sega Mega Drive a L. 40.000, Mortal Kombat I per Sega Mega Drive a L. 70.000 e alcune cartucce per Sega Master System a L. 10.000 l'una. Telefonare, alle ore 22:00, allo 081/8908975 e chiedere di Paolo.

Cerco Metal Warriors per Super NES (versione giapponese). Vendo o scambio le seguenti cartucce, sempre per Super NES: Pilotwings, MK2, Parodius, Pitfall, NBA Jam, Mystical Ninja, Art of Fighting I, Killer Instinct. Telefonare, ore serali, allo 041/5730051 e chiedere di Marco.

Vendo PlayStation con due joypad, Rayman, un Sega Mega Drive con quattro cartucce e un joypad L. 750.000. Telefonare, dalle ore 14:00 in poi, allo 0873/361622 e chiedere di Salvatore.

Vendo Sega Mega Drive giapponese con le seguenti cartucce: Mickey Mouse, Quack Shot, Sonic, Sonic II, European Club Soccer. Telefonare allo 0187/502363 e chiedere di Gianluca.

Vendo le seguenti cartucce per Super Nintendo PAL: Mortal Kombat II a L. 90.000, International Super Star Soccer a L. 95.000, NBA Live '95 a L. 95.000, Street Racer a L. 90.000, Super Street Fighter II a L. 90.000, Prince of Persia a L. 50.000, Donkey Kong Country a L. 90.000, oppure tutto in blocco a L. 550.000. Telefonare allo 081/286731 e chiedere di Antonio.

Vendo Sega Mega Drive con joypad, un joystick "Intruder", due adattatori e le seguenti cartucce: Fifa Soccer '95, Warpspeed, Universal Soldier, M-1 Abrams Battle Tank, Rambo III, Joe Montana Football, Hellfire a L. 500.000. Telefonare, dalle ore 18:30 alle ore 21:00, allo 0585/93294 e chiedere di Alberto.

Vendo Sega Mega Drive universale con quindici cartucce a L. 500.000, Sega Mega CD con otto giochi a L. 300.000, Game Boy con sette cartucce a L. 120.000. Vendo anche le cartucce separatamente. Prezzi trattabili. Telefonare allo 0322/497931 e chiedere di Alessandro.

Vendo Neo Geo CD con accessori e tre CD (Art of Fighting, Mutation Nation, King of Fighter 94) a L. 750.000, Sega Mega Drive con accessori e quattordici cartucce a L. 1.000.000, Sega Game Gear con tre cartucce a L. 250.000. Telefonare, ore pasti, allo 0771/466385 e chiedere di Nino.

Scambio o vendo le seguenti cartucce per Super Nintendo: Street Fighter II Turbo a L. 50.000, Mortal Kombat a L. 40.000, Mortal Kombat II a L. 55.000. Vendo, inoltre, la cartuccia Battletoads a L. 30.000 per Nintendo. Telefonare dalle ore 14:00 in poi allo 0865/450159 e chiedere di Simone.

Vendo le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Super Street Fighter II, Fifa International Soccer, Fatal Fury, The Immortal e Sonic. Prezzi da concordare. Scambio anche una di queste cartucce con Fifa '96. Telefonare, ore pasti, allo 0923/715944 oppure allo 0923/745479 e chiedere di Cristiano.

Vendo Super Nintendo PAL con due joypad, due adattatori e le seguenti cartucce: NBA Jam, Starwing, International Superstar Soccer, Donkey Kong Country, Super Street Fighter II, Fifa 96 a L. 650.000 trattabili. Telefonare allo 02/99051684 e chiedere di Tony.

Vendo Atari Lynx con quattro cartucce a L. 89.000. Telefonare, ore pasti, allo 0471/979371 e chiedere di Marco.

Vendo e scambio le seguenti cartucce per Super Nintendo: Jurassic Park, The Lion King, The Blues Brothers, Fifa Soccer, Super Tennis, Super Ghouls'n'Ghosts. Telefonare allo 081/998166 e chiedere di Giuliano.

Vendo Game Gear con tre cartucce e il trasformatore a L. 240.000. Telefonare, dalle ore 14:00 alle ore 15:00 oppure dalle ore 20:00 alle ore 22:00, allo 011/9206968 e chiedere di Guido. Annuncio valido solo per Torino e dintorni.

Scambio la cartuccia per Super NES Super Tennis con la cartuccia Mortal Kombat II. Telefonare allo 095/7835647 e chiedere di Luigi.

Vendo Nintendo Game Boy e le seguenti cartucce: Paperboy II, Skate or Die. Vendo anche a poco tutti gli accessori. Telefonare allo 0187/502363 e chiedere di Gianluca.

Vendo Sega Master System II con un joypad, pistola Light Phaser e sei cartucce: Rambo III, Predator II, Super Monaco GP, R-Type, Ace of Aces e Alex Kidd a L. 250.000. Vendo, inoltre, diverse cartucce per Atari Lynx a L. 25.000 l'una. Telefonare allo 0873/549216 e chiedere di Nico.

Vendo Sega Mega Drive con joystick a tre tasti e a sei tasti e le seguenti cartucce: Mortal Kombat II, Robocop VS Terminator, The Terminator, Street of Rage II, Flashback, Another World, Populous, Sonic, Last Battle, Phantasy Star II a L. 400.000. Telefonare, dopo le ore 20:00, allo 039/460248 e chiedere di Luca.

Vendo e scambio NES 8 bit action set con cartucce, Amiga 600, Monitor Philips, contenitore con 108 dischetti. Telefonare allo 0873/363180 e chiedere di Francesco.

Vendo Sega Mega Drive con due joypad (uno a sei tasti), adattatore universale, presa scart e sette cartucce: Fifa Soccer 96, Virtua Racing, Super Monaco GP, Double Dragon II, Ghouls'n'Ghosts, Super Street Fighter II, Baseball ABI `94 a L. 450.000. Telefonare, ore pasti, allo 0321/626547 e chiedere di Roberto.

Vendo e scambio le seguenti cartucce per Super NES: Star Wars a L. 30.000, Return of The Jedi a L. 40.000, Lion King a L. 40.000, Super Pinball a L. 30.000, Stunt Race FX a L. 45.000, Cannon Fodder a L. 50.000, King of Dragon a L. 45.000, Actraiser II a L. 45.000, Perfect Eleven a L. 55.000, Perfect Eleven II a L. 90.000, Fifa `96 a L. 100.000, Desert Fighter a L. 30.000, Wolfchild a L. 20.000, Darius a L. 20.000, Skyblazer a L. 25.000, MK3 a L. 90.000. I prezzi sono trattabili. Inoltre cerco le seguenti cartucce: Front Mission, Operation Europe, Rise of Phoenix, Super Drift Out, Knight of Round, Wild Guns. Telefonare allo 0865/412228 e chiedere di Tiziano.

Vendo Sega Mega Drive con un joypad a L. 180.000. Vendo, inoltre, le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Grandslam NBA Shadow '94, X-Men a L. 15.000 l'una; Sensible Soccer, Davis Cup, Winter Olympics, Kombat Cars a L. 25.000 l'una; Fifa '95, Street Fighter II Special Champion Edition, Tiny Toons All Star, Micro Machines II a L. 35.000 l'una. Telefonare, ore serali, allo 0861/761818 e chiedere di Rino.

Vendo le cartucce Mortal Kombat III e Destruction Derby per PlayStation europea a L. 80.000 l'una trattabili. Telefonare dopo le ore 16:00 allo 02/6108700 e chiedere di Andrea.

Vendo Game Gear con la cartuccia Sonic a L. 115.000. Vendo, inoltre, le seguenti cartucce per Game Boy a L. 22.000 l'una.(in regalo la lente Game Light): World Cup, F1 Race, The Flash, Double Dragon II, Robocop II, Tennis, Paperboy II, Basket, Football, Qix, Dr Mario, Pipe Dream. Telefonare, nei giorni feriali dalle ore 19:00 alle ore 21:00, allo 081/8827279 e chiedere di Giorgio.

Vendo Amiga 500 con modulatore, mouse, joystick, diversi giochi e cavi di collegamento a L. 280.000. Vendo, inoltre, Super Nintendo con quattro cartucce e due joypad a L. 300.000. Telefonare, dalle ore 19:00 alle ore 20:00, allo 0536/806895 e chiedere di Fabio.

Vendo e scambio per PSX europeo i seguenti CD: Rayman a L. 80.000, Tekken a L. 75.000, Ridge Racer a L. 80.000, Doom a L. 90.000 e Fifa `96 a L. 85.000. Telefonare allo 0583/709887 e chiedere di Massimo.

Vendo per Sony PSX i seguenti titoli: Toshinden e Warhawk. Telefonare allo 0383/84458 oppure allo 0383/895665 e chiedere di Stefano.

Vendo Sega Mega Drive più Sega Mega CD, quattordici cartucce e sei CD, adattatore per cartucce estere, adattatore Plus per cd esteri, tre joypad, cavo scart a L. 700.000, inclusa la consegna a domicilio. Telefonare, da Lunedì a Venerdì ore d'ufficio, allo 0337/383585 e chiedere di Marco.

Vendo, compro, scambio cartucce per Super NES, Sony PlayStation. Vendo Neo Geo con dieci cartucce, due joystick e due memory card a L. 550.000 trattabili. Telefonare allo 0375/830226 e chiedere di Giuliano.

Vendo Sega Mega Drive completo di confezione originale, istruzioni, un joypad, tre cartucce a L. 400.000. Le spese di spedizione saranno al 50% a carico del venditore. Telefonare, dopo le ore 18:00, allo 015/741611 e chiedere di Simone. Annuncio valido solo per l'Italia settentrionale.

Compro Ridge Racer Revolution per PlayStation a un massimo di L. 95.000 con imballi e istruzioni originali, oppure lo scambio con Street Fighter The Movie completo di libretto di istruzioni e confezione originale. Vendo anche Street Fighter The Movie a L. 90.000 trattabili. Vendo, inoltre, Super NES completo di presa scart, due joypad e settanta giochi a L. 850.000 trattabili. Telefonare, ore pasti, allo 0732/24121 e chiedere di Luca.

MEGADRIVE

ALADDIN	L.	109.000
ASTERIX - POWER OF GODS	L.	109.000
BALLZ 3D	L.	105.000
COMIX ZONE	L.	109.000
EARTWORM JIM 2		OFFERTA
EXO SQUAD	L.	122.000
FIFA SOCCER '96	L.	109.000
FLUX		TELEFONARE
FRANK THOMAS BIG HURT (BASEBALL)		TELEFONARE
IZZY'S OLYMPIC QUEST	L.	119.000
JONN MADDEN '96 (FOOTBALL)	L.	119.000
MARSUPILAMI	L.	119.000
MEGA TURRICAN	L.	109.000
MICROMACHINES '96	L.	109.000
MORTAL KOMBAT 3	L.	109.000
NBA LIVE '96	L.	119.000
NFL QUARTERBACK CLUB '96	L.	126.000
NHL HOCKEY '96	L.	115.000
PETE SAMPRAS '96	L.	109.000
PHANTOM 2040	L.	125.000
POWER DRIVE	L.	80.000
POWER RANGERS THE MOVIE USA	L.	129.000
PREMIER MANAGER	L.	109.000
REVOLUTION X		TELEFONARE
SPOT GOES TO HOLLYWOOD		TELEFONARE
STAR TREK DEEPSPACE NINE	L.	122.000
STORY OF THOR	L.	134.000
SUPER SKID MARKS	L.	119.000
SUPER STREET FIGHTER 2	L.	149.900
THE OOZE	L.	105.000
THEME PARK		OFFERTA
URBAN STRIKE		TELEFONARE
VECTOR MAN	L.	109.000
WACHY RACES		TELEFONARE
WATERWORLD	L.	105.000
WEAPON LORD	L.	109.000
WORMS	L.	103.000
X-MEN 2	L.	99.000

SUPERNINTENDO

90 MINUTO		TELEFONARE
AIR STRIKE PATROL	L.	135.000
ASTERIX & OBELIX	L.	133.900
BIG SKY TROOPER USA		NOVITÀ
BREATH OF FIRE USA	L.	129.000
CASTLEVANIA 2-VAMPIRE KISS		OFFERTA
CHRONO TRIGGER		OFFERTA
CUTTH ROAST ISLAND USA		NOVITÀ
DEMON BLAZON		NOVITÀ
DONKEY KONG COUNTRY	L.	149.000
DIDDY'S KONG QUEST (Donkey Kong Country 2)		OFFERTA
DOOM	L.	149.000
EARTWORM JIM 2		OFFERTA
F1 POLE POSITION 2	L.	110.000
FIFA SOCCER '96	L.	125.000
FINAL FIGHT 3 USA		OFFERTA
FOREMAN FOR REAL BOXING		NOVITÀ
FOREMAN FOR REAL BOXING USA		NOVITÀ
FRANK TOMAS BIG HURT BASEBALL		TELEFONARE
INTERN. SUPER STAR SOCCER DE LUXE EDITION	L.	139.000
IZZYS OLYMPICS QUEST	L.	121.000
J. MADDEN FOOTBALL '96	L.	146.000
KILLER INSTINCT USA CD	L.	159.000
KILLER INSTINCT PAL CD		OFFERTA
LADY STALKER USA		NOVITÀ
LOBO		TELEFONARE
MAGAMEN X 3 USA		NOVITÀ
MEGAMEN 7	L.	125.000
MEGAMEN X2	L.	125.000
MECHWARRIOR		TELEFONARE
MICROMACHINE 2 TURBO		TELEFONARE
MORTAL KOMBAT 2	L.	89.900
MORTAL KOMBAT 3	L.	129.000
NBA GIVEN'N'GO		TELEFONARE
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	L.	99.900
NBA LIVE '96 USA	L.	149.000
NBA LIVE '96 EUR	L.	128.000
NHL '96.	L.	129.000
PHANTOM 2040	L.	129.000
PREHISTORIK MAN USA		NOVITÀ
PRIMAL RAGE	L.	125.000
REVOLUTION X USA		OFFERTA
ROMANCE OF 3 KING DOMS USA	L.	146.000
RUN E GUN		NOVITÀ
SAMURAI SHODOWN USA	L.	95.000
SECRET OF EVERMORE USA	L.	151.000
SECRET OF MANA	L.	80.000
SECRET OF MANA 2		TELEFONARE
SUPERBOMBERMAN 3		NOVITÀ
THE BRAINESS USA		NOVITÀ
THE MASK	L.	119.000
THEME PARK		OFFERTA
TIME COP		NOVITÀ
TIN TIN		TELEFONARE
URBAN STRIKE'		TELEFONARE
VAL D'ISERE CHAMP	L.	105.000
WATERWORLD USA		NOVITÀ
YOSKI 'S ISLAND (Super Mario 5)	L.	136.000
YOSKI 'S ISLAND USA	L.	136.000
POWER DRIVE	L.	105.000

SEGA SATURN

DARIUS GAIDEN	L.	119.000
GUARDIAN HERO	L.	149.000
HANGON GP	L.	119.000
J. BAZZOKATONE	L.	119.000
JAP X-MEN		TELEFONARE
JAP SEGA RALLY	L.	135.000
MORTAL KOMBAT 2	L.	119.000
NHL '96		TELEFONARE
SHINOBI X		TELEFONARE
THEME PARK	L.	119.000
THUNDERHAWK 2	L.	125.000
USA N B A JAM T.E.		TELEFONARE
USA RAYMAN	L.	119.000
USA FIFA 96	L.	129.000
USA SEGA RALLY	L.	129.000
USA VIRTUAL FIGHTER 2	L.	129.000
USA VIRTUA COP + PISTOLA		TELEFONARE
USA SPACE HULK		TELEFONARE
USA MYSTARIA		TELEFONARE
USA SATURN CONSOLE	L.	761.000
USA SAT. CONS+V F2	L.	880.000
USA SAT CONS. + V. RACING	L.	870.000
VIRTUA RANCING	L.	110.000
VIRTUA RANCING DE LUXE		TELEFONARE
VIRTUA COP + PISTOLA		OFFERTA

CONTATTACI PER LE SUPER OFFERTE CHE POSSIAMO FARTI E PER LE NOVITÀ USA SUL MERCATO DI QUESTO MESE.

PLAYSTATION

ACC ACCESSORI PLAYSTATION		
ACC JOYPAD PAL	L.	69.900
ACC LINK CABLE PAL	L.	53.900
ACC MEMORY CARD PAL	L.	55.000
ACC MOUSE PAL	L.	69.900
PAL PLAYSTATION		
PAL ACTUA GOLF		OFFERTA
PAL ACTUA SOCCER		TELEFONARE
PAL AGILE WARRIOR F. 111X		TELEFONARE
PAL AIR COMBAT	L.	99.000
PAL ALON IN THE DARK	L.	103.000
PAL ASSAULT RIGS	L.	89.000
PAL BIOHAZARD (RESIDENT EVIL)		TELEFONARE
PAL CRITICOM		TELEFONARE
PAL CYBERSLED	L.	103.000
PAL DARK STALKER		TELEFONARE
PAL DESCENT		TELEFONARE
PAL DESTRUCTION DERBY	L.	109.000
PAL DISCWORLD	L.	99.000
PAL DOOM	L.	109.000
PAL EXTREME SPORT	L.	103.000
PAL FIFA SOCCER 96	L.	119.000
PAL GEX (CRYSTAL DYN)		TELEFONARE
PAL GOAL STORM		OFFERTA
PAL HI-OCTANE		TELEFONARE
PAL INCREDIBLE TOONS		TELEFONARE
PAL INTERN. CHAMPIONSHIP SOCCER		TELEFONARE
PAL JOHNNY BAZOOKATONE	L.	115.000
PAL JUMPING FLASH	L.	89.900
PAL KRAZI IVAN	L.	105.000
PAL LOADED	L.	123.000
PAL MADDEN '96	L.	123.000
PAL MORTAL KOMBAT 3	L.	109.000
PAL NBA IN THE ZONE		TELEFONARE
PAL NBA JAM TOURNAMENT EDITION	L.	109.000
PAL NFL QBC '96		TELEFONARE
PAL NHL '96		TELEFONARE
PAL NOVASTORM	L.	99.000
PAL OFF WORLD EXTREME	L.	103.000
PAL PARODIUS	L.	112.000
PAL PGA '96		TELEFONARE
PAL PHILOSOMA	L.	103.000
PAL PSYCHIC DETECTIVE		TELEFONARE
PAL RAYMAN	L.	119.000
PAL RIDGE RACER		OFFERTA
PAL RIDGE RACER REVOLUTION	L.	125.000
PAL ROAD RASH		TELEFONARE
PAL ROBOPIT		TELEFONARE
PA[illegible]LT		TELEFONARE
PAL SIDE WINDER		TELEFONARE
PAL STARBLADE ALPHA	L.	103.000
PAL STREET FIGHTER		TELEFONARE
PAL TEKKEN	L.	99.000
PAL THE RAIDEN PROJET	L.	105.000
PAL THEME PARK	L.	119.000
PAL TOSHINDEN	L.	99.900
PAL TOSHINDEN 2	L.	125.000
PAL TOTAL ECLIPSE TURBO	L.	104.000
PAL TOTAL NBA		TELEFONARE
PAL TRUE PINBALL		TELEFONARE
PAL TWISTED METAL	L.	105.000
PAL VARUNA'S FORCES		TELEFONARE
PAL VIEWPOINT		TELEFONARE
PAL WAR HAWK	L.	89.000
PAL WING COMMANDER 3		TELEFONARE
PAL WIPE OUT		OFFERTA
PAL WORLD CUP GOLF		TELEFONARE
PAL WORMS		TELEFONARE
PAL WRESTLE MANIA	L.	99.000
PAL X-COM	L.	112.000
PAL ZERO DIVIDE		TELEFONARE

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

Amici del Gioco

CORSO ROMA, 48 • 10024 MONCALIERI

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

Puoi ordinare tutti i giorni al 011/606.89.19

Venitecì a trovare nel nostro punto vendita di Moncalieri, in corso Roma, 48

LA PERIODICITÀ DELLA RIVISTA NON CONSENTE A VOLTE DI INDICARE L'ULTIMO PREZZO DISPONIBILE. TELEFONATECI PER AVERE LE ULTIME QUOTAZIONI.

IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, comprese le novità, telefonate al 011/606.89.85

DISPONIBILI TITOLI PER CD-ROM

- i prezzi sono IVA inclusa
- tutti i prodotti sono coperti da garanzia di 12 mesi
- vendita dell'usato

Tutti i giochi sono ORIGINALI

Ordinare è facile:

✔ **puoi telefonare al 011/606.89.19**

✔ **puoi faxare al 011/606.89.85**

Disponibili anche novità per 3DO e Neo Geo Cd

Spedizioni in tutta Italia per mezzo di:

POSTA CORRIERE

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

CONTROL YOUR CONSOLE

Ebbene sì, un altro mese è felicemente trascorso ed è quindi giunto il momento di ritornare al nostro consueto spazio mensile dei trucchi. Gli utenti di Super Nintendo si renderanno presto conto che gran parte dello spazio a disposizione è stato occupato da gabole supernessiane, ma anche quelli di PSX si possono ritenere fortunati, poter disporre delle password di Doom non è di certo cosa da tutti i giorni! Bene, ora vi saluto, ricordandovi, come la tradizione vuole, l'indirizzo di questa rubrica: Xenia Ed. - Console Mania - Control Your Console - "nome della console su cui gira il trucco inviato" - Casella Postale 853 - 20101 Milano.

Dave

MEGA DRIVE BUSTERS

FIFA SOCCER 96
Ecco a voi un bel trucchetto per aumentare considerevolmente la percentuale di vittoria: fate un uno-due lungo la fascia laterale, fino a giungere al limite dell'area di rigore tenendo premuto C. Rilasciando il pulsante precedentemente premuto, vedrete il pallone insaccarsi inesorabilmente alle spalle del portiere avversario. Ringraziamo Antonio "NBA" Ciuffreda per il consiglio!

NBA LIVE '96
Volete poter disporre del grande Michael Jordan nel quintetto base dei Chicago Bulls? Allora seguite le seguenti istruzioni: posizionatevi su "roster setup" e quindi selezionate la voce "create player". Inserite ora come cognome "Jordan" e come nome "Michael", lasciando tutti gli altri dati così come stanno. Buon divertimento.

MORTAL KOMBAT 3
I seguenti trucchi faranno la gioia di tutti quelli che, in questi mesi, mi hanno assillato (e sono moltissimi) per conoscere nuovi trucchi per questo violentissimo picchiaduro. Ma procediamo con ordine:
Per poter giocare in un endurance mode uno contro uno oppure due contro due (se si possiede un adattatore per il gioco in quattro) basta tenere premuti A, B, C e il tasto direzionale verso l'alto e premere start. Per poter invece giocare nello schermo del tetto, sospesi a mezz'aria e con il tempio retrostante che sta scoppiando, non bisogna far altro che finire il gioco e premere start sul secondo joypad quando un fascio di luce verde fuoriesce dal tempio. I possessori di Action Replay 2 provino inoltre i seguenti codici: 00FF6CDC, 20000000, 435D1922, 435D0001, FFFFFFF0, FFFFFFF8, C6D60000, 80150030.

SUPER NINTENDO BUSTERS

KILLER INSTINCT
Siete stufi di sbudellarvi al solito Mortal Kombat e volete, tanto per cambiare un po' genere, applicarvi con impegno a Killer Instinct? Bene, sono sicuro che allora gradirete queste utili gabole:
turbo mode: tenete premuto sinistra e tutti e tre i pulsanti dei pugni sul primo pad nella schermata del "VS".
Per cadere dal margine del livello: durante ogni combo tenete premuto basso + calcio medio contemporaneamente su entrambi i pad. Naturalmente il tutto va eseguito sempre nella fatidica schermata del "VS". Molte grazie a Crow per tutto ciò.

STREET RACER
Per poter disporre di una macchina super, premete, nella schermata di selezione delle autovetture, la seguente combinazione di tasti: X, Y, X, Y, X, Y, quindi, premendo nuovamente X e mantenendolo premuto, potrete modificare la vostra vettura a piacere.

CLAYFIGHTER 2
Nella schermata in cui si seleziona la modalità di gioco, tenete premuti i tasti X e L e premete in successione alto, alto, select, alto, alto, destra. Così facendo potrete utilizzare i gommosi boss di questo gioco.

DRAGON BALL Z 3
Durante l'incontro premete start e quindi select, apparirà un menu segreto. Premendo poi basso, basso, A, apparirà una bella lista delle mosse dei personaggi.

SATURDAY NIGHT SLAM MASTER
Volete utilizzare le armi anche sul ring? Beh, allora sappiate che basta buttarle all'interno del ring dall'esterno (!!).

GRADIUS III
Vi interessano per caso dei crediti extra? Bene, allora provate a premere il pulsante X ripetutamente nella schermata dei titoli.

RISE OF THE ROBOTS
L'invulnerabilità è proprio una bella cosa, non trovate? Se la morale sportiva non fa per voi premete, nella schermata di selezione dei giocatori, la seguente combinazione: basso, R, alto, B, basso, sinistra, destra, B. Ora siete proprio imbattibili!

MICHAEL JORDAN CHAOS IN THE WINDY CITY
Per poter disporre di ben 73 vite, inserite la seguente password: I2345678999

YOGI BEAR
Se rubare i cestini delle merende rappresenta quanto di meglio voi ambite fare nella vita, premete in successione alto, destra, basso, sinistra, Y, B, alto, destra, basso, sinistra, B, Y, alto, destra, basso, sinistra, start. Ora potrete selezionare il livello di partenza. Gli utenti di Super NES ringrazino il buon Stefano Cini, che ha fornito una discreta quantità di trucchi per lo spazio Super Nintendo di questo mese...

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP RACING
Ecco a voi le ultime due password:

Australia: 33DV4B0F1ZZG538GW3
schermata finale e crediti: PV2TTFBK4Y696H4DXY

BOB
Per iniziare il gioco con tutte le armi potenziate al massimo selezionate l'opzione continue e inserite il seguente codice: 196420. Un simpatico messaggio vi comunicherà che il codice inserito non è valido, ma una volta iniziata la vostra partita scoprirete che le vostre armi sono alla massima potenza.

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS
Più vite e più crediti non sarebbero di certo una cosa sgradita, non trovate? Bene, allora sappiate che è sufficiente premere il pulsante start quando appare il simbolo Tradewest o lo schermo dei titoli. Se la bandierina dei Battletoads si tingerà di rosso, i vostri sogni si saranno tramutati in realtà.

ALIEN 3
Il seguente trucco va attivato durante una partita: con il secondo joypad premente in ordine i pulsanti A, B, Y, Y. Da questo momento, premendo sul primo joypad A o B si otterrà l'invulnerabilità, X invece vi donerà armi con munizioni illimitate.

FINAL FIGHT II
Nello schermo dei titoli, mentre state scegliendo la modalità di gioco, prementе i seguenti pulsanti nel seguente ordine: basso, basso, alto, alto, destra, sinistra, destra, sinistra e quindi i pulsanti L e R contemporaneamente. Se tutto è stato eseguito correttamente lo schermo dovrebbe tingersi di blu. Scegliete ora il modo a due giocatori e recatevi nella schermata in cui si selezionano i personaggi. Sorpresa delle sorprese, entrambi i giocatori potranno selezionare lo stesso personaggio, ma con colori differenti. Un'ovazione si rivela d'obbligo quando si parla di Ivano e Flavio da Verona... Bravi, continuate pure così!

MORTAL KOMBAT 3
Per poter giocare in otto a MK3 premete nella schermata principale L + R + start. Per visualizzare invece una schermata speciale premete, sempre nello schermata principale, premete alto, alto, basso, basso, indietro, avanti, A, B, A, B. A questo punto, se tutto è stato eseguito in modo corretto, apparirà la scritta cool stuff, in cui potrete selezionare, tra l'altro, più tempo per eseguire le fatality, lo schermo di gioco, annullare il tempo e giocare a un gioco di navi spaziali (!!).

MORTAL KOMBAT 2
Per ottenere la comoda energia infinita premete basso, alto, avanti, alto, indietro, select nella schermata di selezione del personaggio. Grazie di cuore ad Enrico.

PSX BUSTERS

TOSHINDEN
Per Poter utilizzare Gaia, eseguite un fireball all'indietro sul primo joypad nella schermata principale e premete quindi il pulsante a forma di quadrato. Se tutto è stato eseguito correttamente dovreste sentire una voce pronunciare la parola fight e vedere le scritte che diventano rosa. Ora, nella schermata di selezione dei personaggi posizionatevi su Eiji e premete su + triangolo, ora potrete impersonare il famigerato Gaia. Se invece preferite utilizzare Sho, dopo aver eseguito il trucco per Gaia aspettate il demo del gioco e premete start, quindi eseguite la seguente combinazione sul secondo joypad: destra, sinistra, destra, sinistra + quadrato. Ritornate quindi nella schermata di selezione dei personaggi, posizionatevi su Kayin e premete basso + triangolo. Voilà, ora potete utilizzare anche Sho. Si ringrazia vivamente Mario Altilia e Luca Troiano.

DOOM
Ecco a voi una bella serie di password, sia per i livelli di Doom che per quelli di Doom 2. Puppiamocele tutte appassionatamente!

Ultimate Doom
Livello 2: GHHKCHKGGH
Livello 3: VCWMCWY4YW
Livello 4: !88HR8!N!8
Livello 5: S7NZ7RKZSQ
Livello 6: NMTWFLB8PM
Livello 7: P5SV3C7BNL
Livello 8: 684LT1G28
Livello 9: 6XJ2VMZLDB
Livello 10: CJNX2M2YJG
Livello 11: R5J!3CXTNC
Livello 12: 2YTGCBP1YW
Livello 13: GV7ZXF4ZBD
Livello 14: DJ6N0KK8KH
Livello 15: ZBRBFCW6WY
Livello 16: 18BQSV7479
Livello 17: ZTDRQX9N97

Doom 2
Livello 1 (vi farà iniziare con tutte le armi): D9Y38V!NTR
Livello 2: L6JTLHDT53
Livello 3: LPKBLHFV53
Livello 4: FWRN7QVHVX
Livello 5: DBQ6FRW6WY
Livello 6: R7BKTC838!
Livello 7: MLGQN4!746
Livello 8: 1J5XZKCRKH
Livello 9: MMHDP39X35
Livello 10: B2PQH12D12
Livello 11: MSDHQ!40!8
Livello 12: 2C8ZYBJNBD
Livello 13: 1V76XD2KCI
Livello 14: R3GFN5K746
Livello 15: JFTKCXZ3XV
Livello 16: 4RW1!QNJQS
Livello 17: KFTLCXZ1XV
Livello 18: 4D94VFHMFC

Ringraziamo Federico Re per tutto questo!

CONTROL YO

SALUTIAMO

Ultimo mese di fatiche per il nostro Giudice Dredd. Da adesso va in vacanza per far posto a chissà quale altro gioco. Anche questo mese abbiamo avuto i nostri bravi contrattempi (tutto il materiale che vedete era finito chissà dove e questa è la seconda stesura), ma teniamo sempre presente quei bravi lettori attenti che mi hanno fatto notare che ho ripetutamente chiamato Nico il gemello genetico di Dredd. Il vero nome è Rico, certo, ma con tutti i cazzotti dietro alle orecchie che ha preso Dredd, Nico mi sembrava più adatto.

IL POSTO MIGLIORE DOVE METTERE IL LEGISLATORE

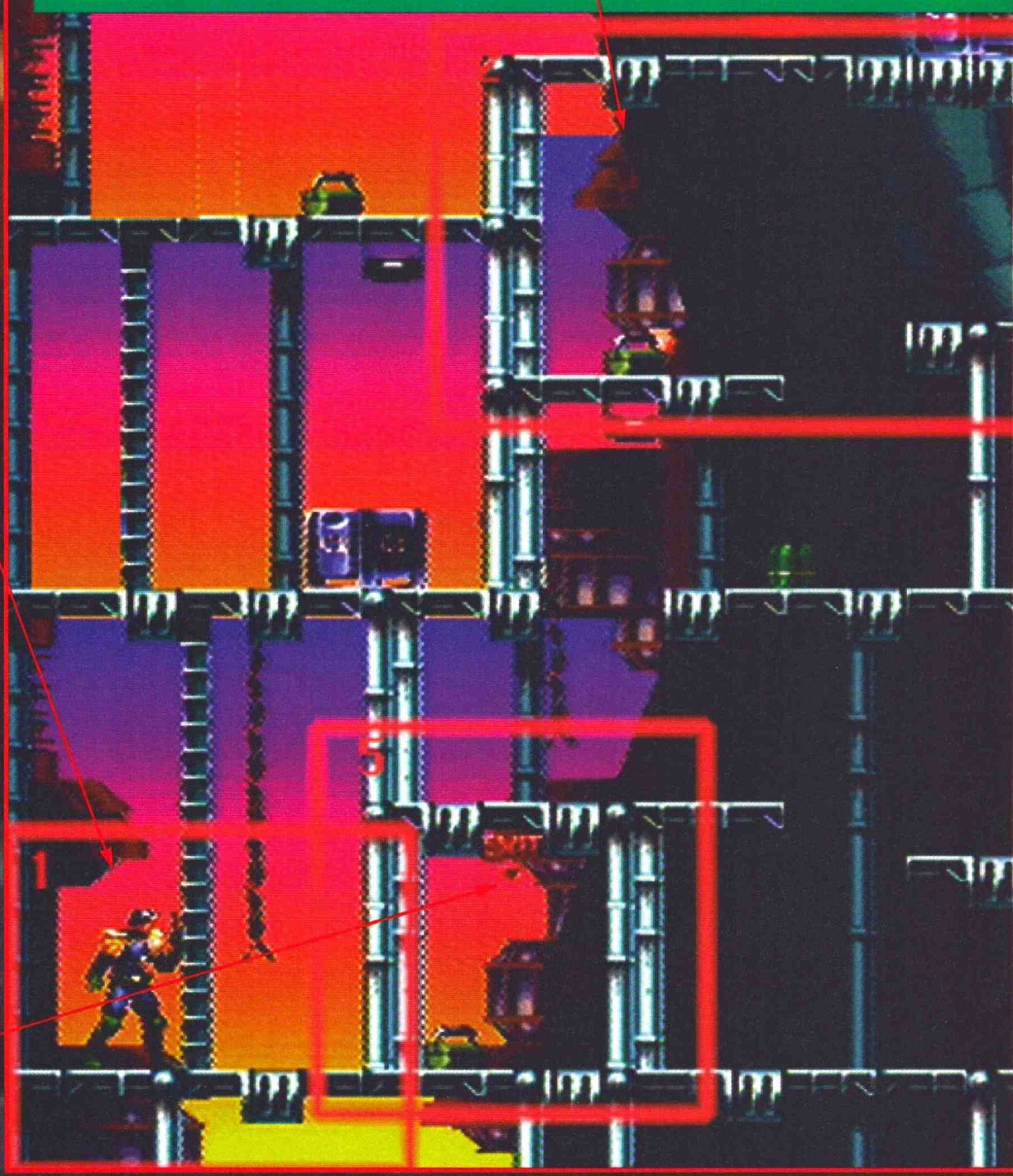
Questo è il posto migliore da cui dare battaglia a Rico. Piazzatevi lì sparategli appena mostra il suo brutto muso. Og volta che metterete a segno un colpo, Rico rilasce speciale proiettile che va utilizzato per infliggergli fatali. Ce ne vogliono un bel po', ma non scoraggiat

PER L'ULTIMA VOLTA SI VA

Si inizia da qui e non si deve fare molto: bisogna solo andare a picchiare Nico... pardon... Rico.

THIS IS THE END, MY FRIEND; THIS IS THE END

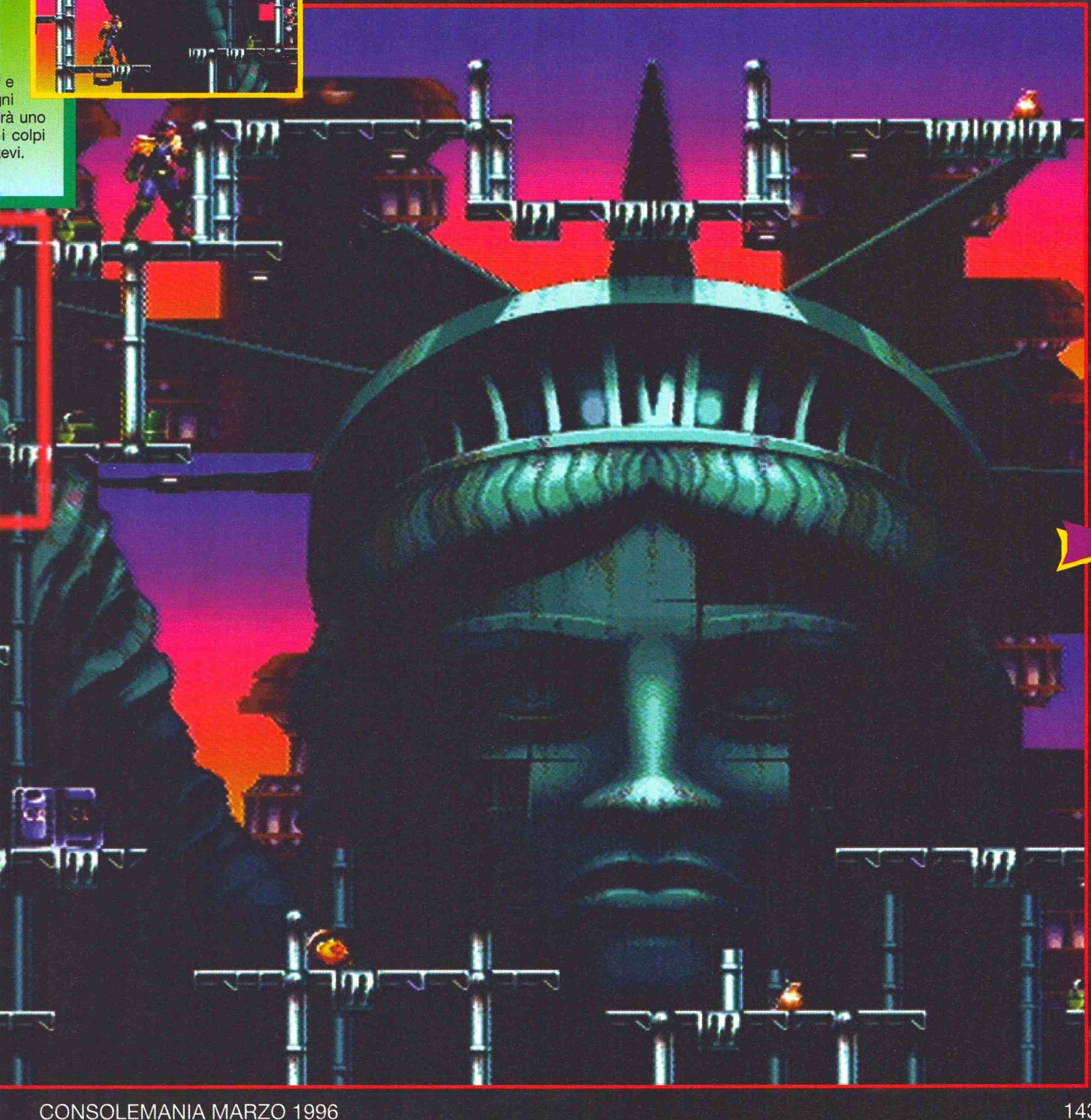
Salutate e gioite. Sarà per un altro film!



OUR CONSOLE

IL GIUDICE

e
gni
rà uno
i colpi
evi.



BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98 -20052 - MONZA (MI) - TEL/FAX039/2720499

TEL.039/2720499

IMPORTAZIONE DA INGHILTERRA-GIAPPONE-HONG KONG- USA

MEGADRIVE

ATP CHAMPION TENNIS L.67.000
ASTERIX 1 L.49.000
ASTERIX 2 L.89.000
ALADDIN L.69.000
ALIEN SOLDIER L.55.000
BATMAN FOREVER L.105.000
BOXING LEGEND OF THE RING L.59.000
CASTLEVANIA L.64.000
COMIX ZONE TEL.
CORPORATION L.39.000
DESERT DEMOLIT. L.95.000
DYNAMITE HEADDY L.49.000
DONALD DUCK 2 L.115.000
DRAGON BALL Z L.69.000
EARTHWORM JIM 2 TEL
ECCO THE DOLPHINE 2 L.64.000
ETERNAL CHAMPION L.54.000
FIFA 96 TEL.
F-22 INTERCEPTOR L.69.000
GLOBAL GLADIATORS L.49.000
JUNGLE STRYKE L.67.000
LIGHT CRUSADER TEL
LION KING L.69.000
KICK OFF 3 L.49.000
MICKEY MANIA L.64.000
MICROMACHINES 96 L.99.000
MISS PACMAN L.59.000
MORTAL KOMBAT L.45.000
MORTAL KOMBAT 2 L.79.000
MONSTER WORLD 4 L.49.000
N.MANSELL'S WORLD CH. L.69.000
NBA JAM L. 39.000
NBA LIVE 95 L.69.000
NBA LIVE 96 L.115.000
OTTIFANTS L.59.000
OUTRUNNERS L.59.000
PHANTASY STAR IV TEL
POWER RANGER L.69.000
PSYCO PINBALL L.69.000
PROBOTECTOR L.59.000
PUYO PUYO L.49.000
ROCKET KNIGHT ADV. L.49.000
SAILOR MOON L.59.000
SAMURAI SPIRIT L.64.000
SEAQUEST DSV TEL
SHINING FORCE II TEL
SPOT GOES TO HOLLYWWOD TEL
SKYD MARKS TEL
SYNDACATE L.59.000
SMOORF I PUFFI L.79.000
SOLEIL L.95.000
SONIC 2 L.45.000
SONIC 3 L. 59.000
SONIC & KNUCKLE L.69.000
SONIC SPINBALL L.59.000
S.SHINOBI 2 L.45.000
STREETFIGHTERII C.E. L.55.000
S. STREET FIGHTER II L.79.000
STORY OF THOR L.69.000
STREET OF RAGE 3 L.64.000
THE PUNISHER L.69.000
THEME PARK L.115.000
THUNDER FORCE 4 L.49.000
TOY STORY TEL
TOUGHMANCONTEST L.59.000
VIRTUA RACING L.64.000
WORLD CUP USA 94 L.45.000
WWF RAW L.59.000
X-MEN 2 L.79.000
WEAPON LORD TEL
JOYPAD 6T URBO L.35.000
MEGA KEY 3 L.29.000
MULTITAP 4P L.69.000
JOYSTICK 6T L.59.000
N.2 JOYPAD INFRAROSSI L.69.000
GIOCHI DA L.39.000 :
ANOTHER WORLD
LAWNMOVER MAN
TALE SPIN
SPEEDBALL 2
J. MADDEN 92
WIMBLEDON TENNIS
J.CAPRIATI TENNIS
CHAKAN
TOKY L.29.000

MEGADRIVE

DESERT STRYKE L.39.000
F1 GRAND PRIX L.45.000
POPULOUS L.45.000
SLAM MASTER L.69.000
SPIDERMAN X-MEN L.59.000
SWORD OF VERMILLION L.39
TASKFORCEHARRIER L.59.
TINY TOON ACME ,.. L.59.000
WORLD HEROS L.69.000

GIOCHI MEGACD

BARI ARM L.49.000
BATTLECORPS L.45.000
DRAGON'S LAIR L.69.000
DUNE L.45.000
ECCO 2 L.75.000
ETERNAL CHAMP. L.89.000
FAHRENHEIT L.75.000
FINAL FIGHT L.45.000
F1 HAVENLY SIMPH. L.49.000
GROUND ZERO TEXAS L.45.000
LETHAL ENFORCE L.45.000
LETHAL ENFORCE 2 L.59.000
MYSTERY MANSIONL.59.000
MONKEY ISLAND L.45.000
NBA JAM L.45.000
POWER RANGER L.59.000
PRINCE OF PERSIA L.39.000
RACING ACE L.69.000
RANMA 1/2 L.69.000
SHINING FORCE CD L.65.000
THUNDERHAWK L.49.000
TOMCAT ALLEY L.49.000
SAMURAI SHOWD. L. 69.000
SONIC CD L.49.000
SILPHHEED L.69.000
SOULSTAR L.59.000
LORD OF THUNDER L.89.000
SLAM CITY L.49.000
WING COMMANDER L.45.000
WWF RAGE IN THE CAGE L.39

GAME GEAR

BATMAN RET. L.39.000
COLUMS L.39.000
DYNAMITE HEADDY L.45
PRO STRYKER 94 SOCCER L.39.000
ECCO 2 L.39.000
HOLYFIELD BOXING L.39
JUDGE DREDD L.39.000
STARGATE L.39.000
TAZMANIA 2 L.39.000
WIMBLEDON TENNIS L.39

PC CD ROM

COMMAND & CONQUER L.97.000
FIFA 96 L.97.000
FUTURE SHOCK L.87.000
GRAND PRIX MANAGER L.89.000
HOMEWORLD L.39.000
LITTLE BIG ADV. L.69.000
MORTAL KOMBAT 3 L.89
PATRICIAN L.39.000
POWER DRIVE L.29.000
REBEL ASSAULT2L.107.000
RETURN TO ZORK L.39.000
SHERLOCK HOLMES 3 L.39.000
THE MEANS WAR L.75.000
7TH GUEST L.39.000
ULTIMATE DOOM L.59.000
WORMS L.87.000

SUPERNINTENDO SUPER FAMICOM

PICCHIADURO

ART OF FIGHTING 2 L.119.000
CAPTAIN COMMANDO L.99.000
DRAGON BALL Z 3 L.99.000
FINALFIGT3 L.135.000
KILLERINT L.89.000
RANMA 1/2 4 L.109.000
RUSHING BEAT 3 L.69.000
SAILOR MOON L.89.000
SAMURAI SPIRIT L.89.000
SD GOLDEN FIHTER L.69.000
S.PUNCH OUT L.69.000
TOTAL CARNAGE L.59.000
UNDERCOVER COPS L.99.000
WEAPON LORD L.129.000
FIGHTER HISTORY 2 L.119.000
CLAYFIGHTER 2 L.75.000
KING OF DRAGON L.67.000
MORTAL KOMBAT 2 L.89.000
POWER INSTINCT L.69.000

SPORTIVI

AL UNSER RACING L.69.000
BATTLE GRAND PRIX L.69.000
BEACH VOLLEY BALL L.45.000-
CAPITAN TSUBASA J TEL
DIRT TRAX FX TEL
FIFA 96 L.109.000
GIVE'NGO L.119.000
NBA LIVE 96 TEL
NHL 96 HOCKEY L.119.000
INT. S.STAR SOCCER DELUXE T.
S.MARIO KART L.89.000
WORLD CHAMP. RALLY TEL
ROAD RAIOT 4WD L.69.000
S.OFF ROAD THE BAJA L.69.000
TECMO S.BASKETBALL L.67.000
WINTEROLYMPICSGAMESL.69.00
WORLD LEAGUE SOCCERL.69.000
ZICO SOCCER L.39.000

PLATFORM/AZIONE

DEMON'S CREST L.69.000
DONKEY KONG COUNTRY 2 TEL
EQUINOX L. 59.000
HAGANE L.89.000
JUDGE DREDD L.89.000
YOSHI ISLAND L.119.000
MARIO ALL STAR L.79.000
MEGAMEN X L.69.000
MEGAMEN X 2 L. 99.000
ROCKMAN X 3 TEL
MEGAMEN 7 L.109.000
MICKEY MOUSE II L.119.000
TOY STORY TEL

VARIE/RPG/AZION

ADDAM'S FAMILY VALUE L. 79
BRAIN LORD L.69.000
BREAK THRU TETRIS L.79.000
BREATH OF FIRE 2 USA TEL
CHRONO TRIGGER USA TEL
DOOM L.119.000
EARTH BOUND L.119.000
FRONT MISSION L.159.000
FRONT MISSION 2 TEL
GOOF TROP PIPPO L.55.000
ILLUSION OF TIME L.69.000
POPULOUS L.69.000
PUZZLE BOBBLE L.85.000
ROMANCE OF 3 KINGDOM III L.99.000
S.BOMBERMAN 3 L.109.000
S.MARIO RPG TEL
S.METROID L.59.000
TURN & BURN L.79.000
WILD GUNS L.69.000
ZELDA L.66.000

ACCESSORI S.NINTENDO

ACTION REPLY 23 L.99.000
JOYPAD 6 TASTI TURB L. 35.000
JOYPAD INFRAROSSI L.49.000
CAVO SCART SFC/SNEL.23.000
DISPONIBILI ANCHE GIOCHI USATI.

GIOCHI SATURN

USA/EURO/JAP
ALONE IN THE DARK 2
ASTAL L.69.000
BATTLE MONSTER L. 69.000
BUG L.99.000
BLAZING TORNADO L.119.000
BREAK THUR L.109.000
CHAOS CONTROL L.139.000
CYBERIA TEL
CYBER SPEEDWAY L.99.000
CLOCKWORK KNIGHT 2L.99.000
DAYTONA USA TEL
DARIUS FORCE TEL
DEATH MASK TEL
DIGITAL PINBALL L.99.000
DRAGON BALL Z TEL
F1 LIVE FORMATIONL.139.000
FIFA 96 L.119.000
GALAXY FIGHTER l.109.000
GOLDEN AXE THE DUELL. TEL
GRAN CHASER L.69.000
GUARDIAN HEROS L.139.000
GUNDAM TEL
JHONNI BAZOOKATONE L.109
HI OCTANE L.115.000
HOKUTO NO KEN L.139.000
X-MEN L.139.000
LAYER SECTION RAY FORCE
LEGEND OF THOR TEL
MYSTERIA L.104.000
MORTAL KOMBAT 3 TEL
NBA JAM T.E. L.119.000
NBA LIVE 96 L.135.000
NHLALLSTAR HOCKEYL.115.000
RAYMEN L.119.000
SEGA RALLY TEL
SIM CITY 2000 L.129.000
SPOT GOES TO HOLLYWOD
STEAMGEAR MASH L.139.000
STREET FIGHTER R.B. L.79.000
STREET FIGHTER ZERO TEL
TOSHINDEN S TE
VAMPIRE HUNTER TEL
VICTORY GOL 2 L.119.000
VIRTUA FIGHTER 2 TEL
VIRT. HANG ON L.139.000
VIRTUAL HYDLIDE L.69.000
VIRT. OPEN TENNIS L.159.000
VIRTUA FIGHTERREMIXL.89
VIRTUA COP+PISTOLA TEL
VIRTUA RACING L.115.000
VIRTUA STRYKER TEL
WING ARMS L.129.000
WORLD FIGHTING TEL
MEMORY CARD L.99.000
JOYPAD SEGA L.59.000
JOYPAD SEGA INFRAROSSI L.74.000 - L.129.000 2 PZ
JOYPAD L.49.000
VIRTUAL STICK L.119.000
VOLANTE ARCADE TEL
ADATTAT. USA/JAP/EUR L. 65
MULTITAP TEL
RIVISTA SATURN FAN L.35.
RIVISTA + CD L.59.000
PISTOLA II° PLAYER TEL
MEMORY CARD L.119.000
VIDEO CD+PHOTO CD L.470.000

IMMINENTI:
HORROR TOUR
WINNING 11 96
J.LEAGUE SOCCER
GOTHA 2
GRADIUS DELUXE
CYBER DOLL
AIR MANAGEMENT 96
KING OF DRAGON 2
GEBOCKERS
LUNAR THE SYLVESTAR
DARK SAVIOR
3X3 EYES
GUNGRIFFON
VIRTUAL CYBER TROOPPERS
TILT

PLAYSTATION

EUROPEA
AIR COMBAT L.109.000
CYBER SLED L.103.000
CYBERSPEED L.119.000
DISCWORLD L.103.000
DOOM L.103.000
GOAL STORM L.109.000
KRAZY IVAN L.109.000
STRYKER 96 L.103.000
TEKKEN L.123.000
WARHAWK L.109.000

PSX JAPAN
CYBERIA
DOUBLE DRAGON
GOEMON WARRIOR
GUNNERS EVEN L.109.000
RIDGE RACER REV.
STREET FIGHTER ZERO
TOSHINDEN 2
TEKKEN 2
DEATH MASK
FORM. SOCCER L.119.000
J.L PRIME GOLEXL.119.000
3X3 EYES L.119.000
BIO HAZARD
MAGICAL DROP
NAMCO MUSEUM 2
SIDE WINDER
ZORK 1

PSX USA
CYBERSPEEDWAY
AGILE WARRIOR F111
LOADED
JOYPAD PSX L.39.000

MEGA 32X

VIRTUA FIGHTER L.129
FIFA 96 L.119.000
METAL HEAD L.99.000
MOTOCROSS L.89.000
VIRTUA RACING L.79.000
CHAOTIX L.109.00

NEO GEOCD

ART OF FIGHTING 2 L.35.000
BASEBALL STAR 2 L.35.000
BLUES JOURNEY L.35.000
FATAL FURY SPEC. L.35.000
KARNOV'S REVEN. L.35.000
KING OF FIGHTERS 94 L.35.
MAGICIAN LORD L.35.000
NAM 75 L.35.000
NINJA COMMANDO L.35.000
NINJA COMBAT L.35.000
SAMURAI SHOWD. 3 TEL
SAMURAI SHOWD. 2 L.35.000
S.SIDE KICK 2 L.35.000
STREET HOPE L.35.000
TOP HUNTER L.35.000
TRASH RALLY L.35.000
VIEW POINT L.35.000
WIND JAMMERS L.35.000
GOKAISER TEL

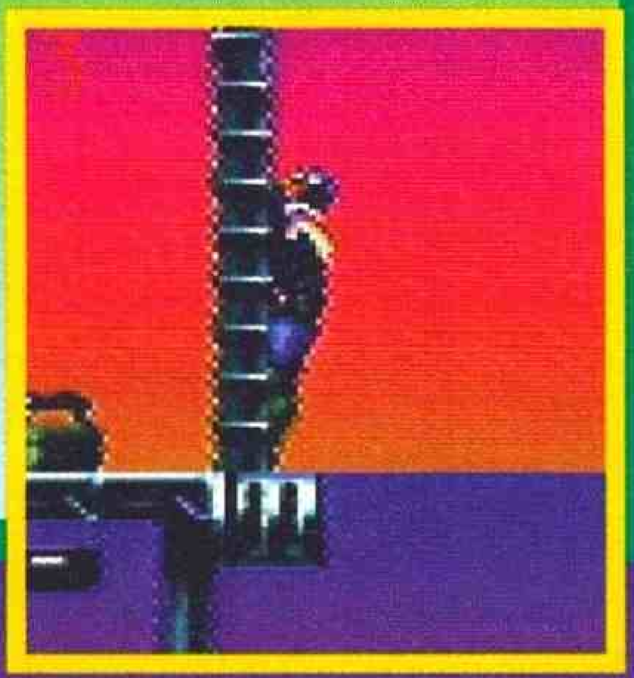
CONSOLE

MEGADRIVE 2+NBA JAM L.199.000
MEGA 32X EURO L.269.000
32X SCART L.299.000
SATURN+V.F.R. L.799.000
PLAYSTATION L.739.000
MEGA CD EURO L.279.000
NEO GEO CD + G .L.750.000
3DO FZ-10 L.739.000
S.NINTENDO+G . L.239.000
S.NINTENDOUSAL.249.000

CONTROL YO

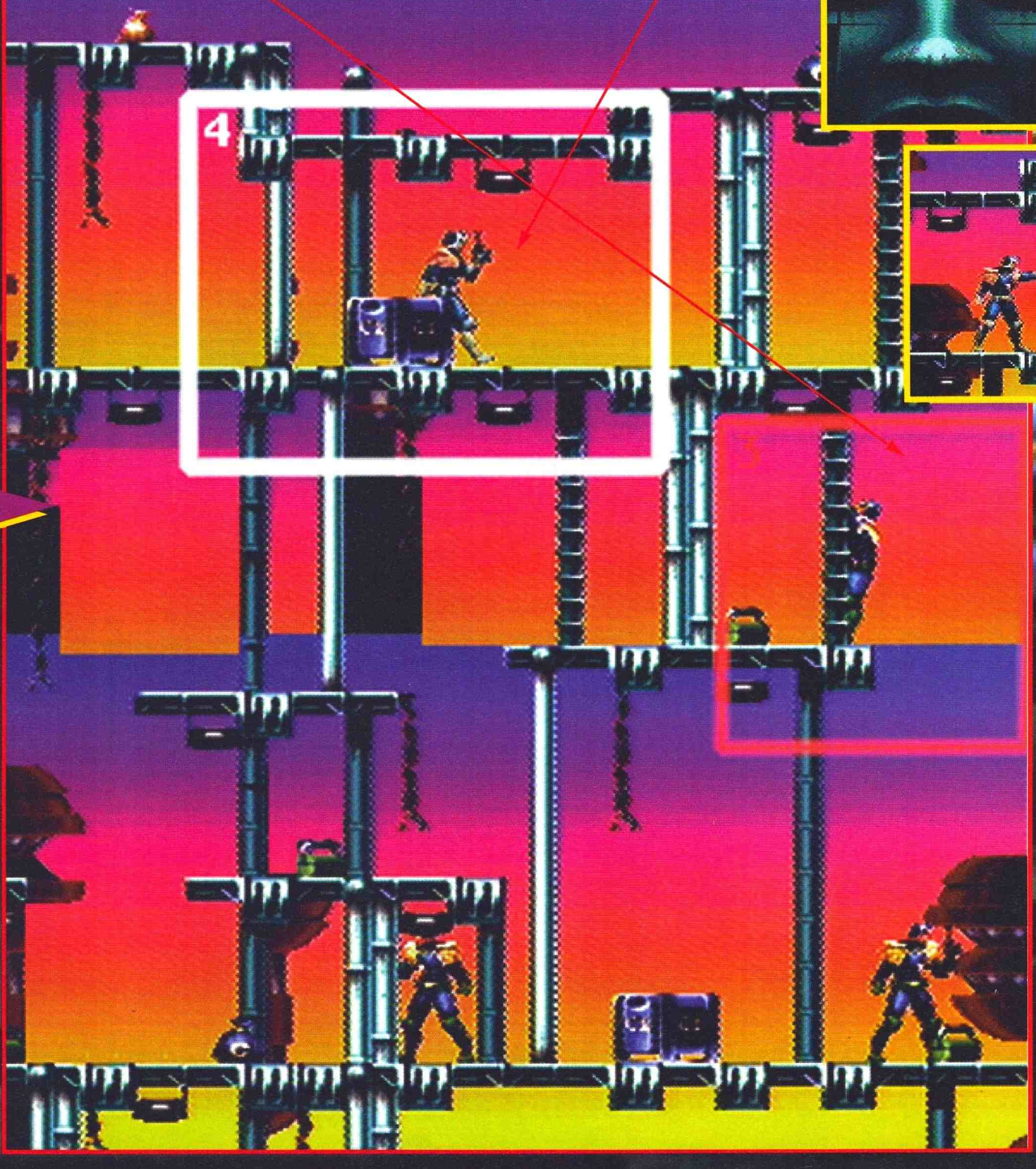
IL PAVIMENTO DA RISTRUTTURARE

Il pavimento casca. Non che ci sia qualche pericolo, ma è meglio mettervi al corrente.



RICO, DA QUANTO TEMPO!

Sempre troppo poco. L'accoglienza sarà letteralmente infuocata. Ricordatevi di stargli alla larga e che le sue armi sono esattamente uguali alle vostre (solo che lui ha molte più munizioni di voi). Rico tende a svolazzare in giro sparandovi di tutto, ma voi non perdete la testa e recatevi al posto che vi è indicato in alto a sinistra.



flycom SRL

VIA LIGURIA,2 - 20040 BELLUSCO (MI)

ORARIO: 09 >12.00 - - - 14.00 >19.00 SABATO INCLUSO

MeGaDrIvE

CONS. M.DRIVE.2	>Telefona!
JOY PRO 4* 6 TASTI	29.000
JOY 6 TASTI FIGHT.2	35.000
ALIEN SOLDIER	*85.000
ASTERIX	*53.000
AUSTRALIAN RUGBY 96	*99.000
BATTLE FRENZY	*68.000
BALL JACKS	*49.000
BATMAN & ROBIN	*103.000
CASTELVANIA	*59.000
DYNAMYTE HEDDY	*59.000
DINO DINI SOCCER	*49.000
ECCO DOLPHINE 2	*59.000
ETERNAL CHAMPION	*47.000
FIFA SOCCER'96	*105.000
EX-MUTANTS	*50.000
JURASSIC PARK 2	*68.000
GENERATION LOST	*51.000
JOHN MADDEN'96	*103.000
MEGA GAMES 1	*68.000
MICKEY MANIA	*77.000
MEGAMEN WILY WARS	*56.000
MISS PACMAN	*68.000
NBA LIVE'96	*103.000
NHL HOCKEY'96	*103.000
PAGEMASTER	*59.000
PETE SAMPRAS	*68.000
PITFALL	*68.000
ROCKET KNIGHT ADV.	*45.000
SAMURAI SHODOWN	*85.000
SHAQ - FU	*51.000
SOLEIL	*88.000
SONIC & KNUCKLES	*65.000
SONIC COMPILATION	*86.000
SPORT COMPILATION	*96.000
STORY OF THOR	*119.000
TAZMANIA 2	*59.000
THEME PARK	*116.000
WARLOCK	*68.000
VIRTUA RACING	*95.000

cd-rom

DESERT JUNGLE\STRIKE	*51.000
F-15 STRIKE EAGLE 2	*34.000
INT.TENNIS TOUR	*34.000
MORTAL KOMBAT 2	*49.000
S.STREET FIGTHTER 2	*44.000
WORLD CUP GOLF	*34.000
WORLD CUP USA 94	*35.000
PER ALTRI TITOLI	>TELEFONA

PREZZI PAZZI, PAZZIIII !

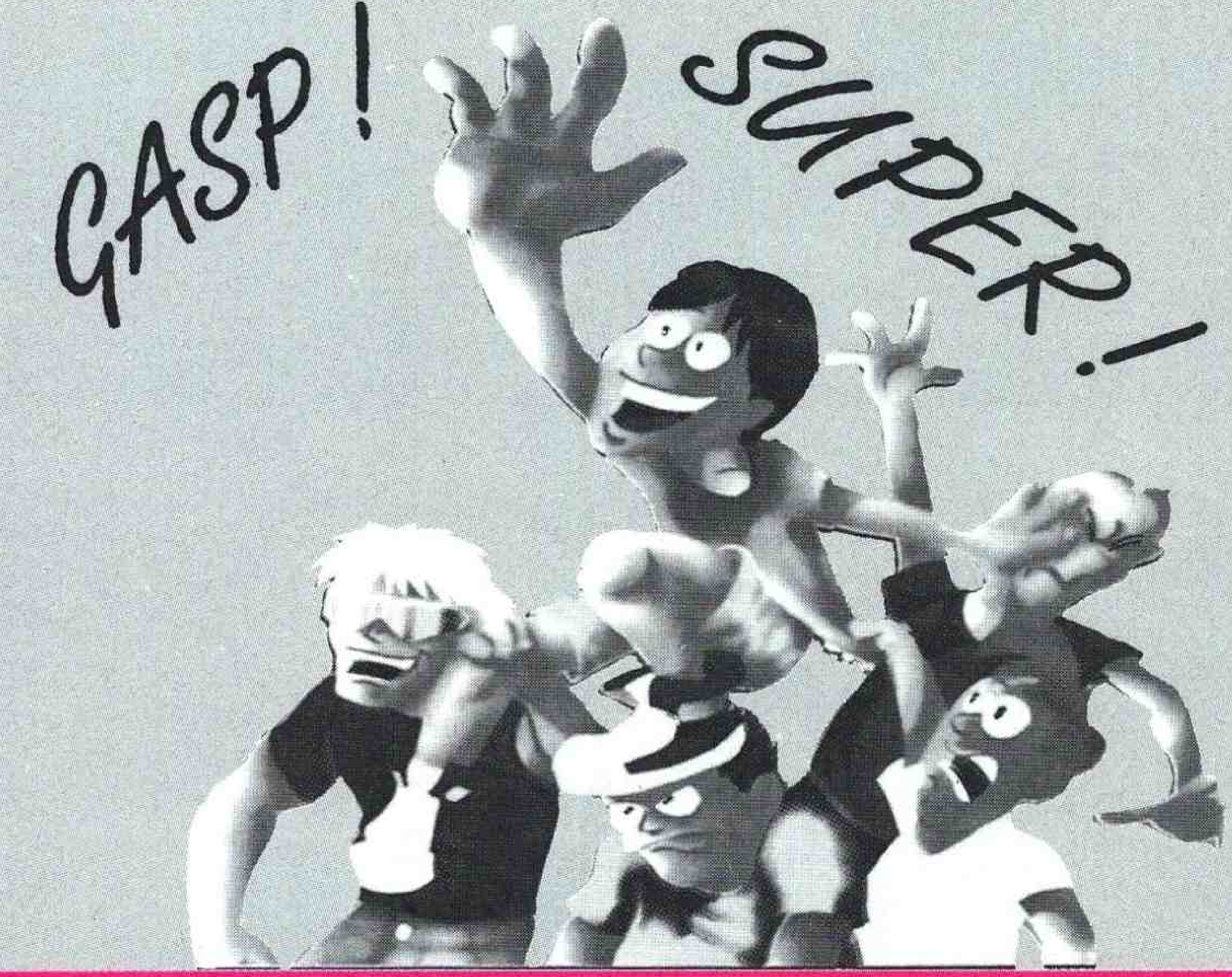
RAGAZZI!! QUESTE LE OFFERTE PAZZE DEL MESE!!

MEGA DRIVE	*****	*MEGA DRIVE*	*****
*ALIEN SOLDIER	85.000	*AERO ACROBAT 2	69.000
*BALL JACKS	49.000	*ROCKET KNIGHT AD.	45.000
*DINO DINI SOCCER	49.000	*TAZMANIA RETURN	59.000
*NBA JAM (NTSC)	35.000	*SONIC SPINBALL	39.000
*S.STREET FIGHTER 2	75.000	*WORLD CUP USA 94	49.000
*SAMURAI SHOWDOW	85.000	*SONIC KNUCKLES	65.000
*DYNAMITE HEDDY	49.000	*THE PAGEMASTER	59.000
*ECCO DOLPHINE 2	59.000	*CASTLEVANIA	59.000
GAME GEAR	*****	MASTER SYSTEM	*****
*DEFENDA OF OASIS	32.000	*BATMAN RETURNS	29.000
*DYNAMYTE HEDDY	29.000	*GLOBAL GLDIATOR	29.000
*ECCO DOLPHINE 2	29.000	*SONIC SPINBALL	49.000
*SONIC TRIPLE T.	39.000	*SONIC 2	28.000
*S.RETURN OF JEDI	65.000	*LION KING	59.000
*PREDATOR 2	32.000	*SPEEDY GONZALES	39.000
GAME BOY	*****	SUPERNINTENDO	*****
*ALLEY WAY	42.000	*BIG SKY TROOPERS	59.000
*DR. MARIO	42.000	*FEVER PITCH	79.000
*LOONEY TUNES	55.000	*FLINTSTONES	65.000
*J.MADDEN '95	42.000	*WORLD L. BASKET	52.000
*NIGEL MANSELL	39.000	*THE PAGEMASTER	59.000
*TENNIS	39.000	*SUPER METROID	49.000

ATTENZIONE !!! QUESTI PREZZI E ALTRI GIOCHI LI PUOI TROVARE A BELLUSCO (MI) VIA LIGURIA N.2

CIRCONVALLAZIONE VIMERCATE - TREZZO

I MIGLIORI VIDEOGIOCHI A PREZZI INCREDIBILI



SeGa-SaTUrN

SATURN CONSOLE	>Telefona!
JOIPAD SATURN	*65.000
CONTROL PAD	*46.000
FIFA SOCCER '96	*109000
CYBER SPEEDWAY	*98.000
GOLDEN AXE DUEL	*109.000
SEGA RALLY	*137.000
VIRTUA FIGHTER 2	*119.000
TOSHINDEN 'S JAP	*119.000
RAYMAN	*109.000
VIRTUA FIGHTER 2	*139.000
PER ALTRI TITOLI	>TELEFONA

SuPeR NinTenDo

SUPERNINTENDO	>Telefona!
SUPER-4 TURBO	25.000
BIG SKY TROOPERS	*59.000
CYBERNATOR	*68.000
DEMOLITION MAN	*99.000
DONKEY KONG 2	*142.000
DOOM	*119.000
FEVER PITCH	*59.000
FIFA SOCCER '96	*116.000
FLINTSONES	*65.000
JUSTICE LEAGUE	*100000
MEGAMEN X	*78.000
MICRO MACHINES 2	*107.000
NBA LIVE '96	*119.000
PAGEMASTER	*59.000
NHL HOCKEY '96	*116.000
SUPER METROID	*49.000
SHAQ - FU	*68.000
SUPER MARIO KART	*79.000
SYNDICATE	*68.000
THEME PARK	*107.000
VORTEX	*68.000
PER ALTRI TITOLI	>TELEFONA

PlAYsTAtioN

CONS. PLAYSTAT.	>Telefona!
JOIPAD PLAYSTAT.	*65.000
MEMORY CARD	*52.000
WORMS	*107.000
RAYMAN	*109.000
KRAZY IVAN	*103.000
FIFA SOCCER '96	*118.000
LOADED	*103.000
KILEAK THE BLOOD	*89.000
MORTAL KOMBAT 3	*99.000
PER ALTRI TITOLI	>TELEFONA

Tutti i marchi e nomi appartengono ai loro legittimi proprietari. Vendita P. T. a norma di legge. I prezzi sono IVA inclusa.

Vendita per Corrinspondenza Tel. 039.6022631

GAME BOY SUPER NINTENDO SEGA GAME GEAR

Spedizioni a mezzo posta fino ad esaurimento. Altri titoli a richiesta. Disponibili listini per Rivenditori.

a FIRENZE il più fornito punto vendita specializzato in VIDEOGIOCHI si chiama

MEGADRIVE

BATMAN FOREVER	£ 55.000
CANNON FODDER	£ 55.000
CONGO	£ 85.000
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	£ 55.000
DOUBLE DRIBBLE (USA)	£ 55.000
DYNAMITE HEADDY (USA)	£ 55.000
DONALD IN MAUI MALLARD	£ 122.000
EARTHWORM JIM 2	£ 146.000
FIFA 96	£ 131.000
JUDGE DREDD	£ 55.000
JOHN MADDEN 96	£ 125.000
LEMMINGS 2	£ 55.000
MICROMACHINES 2 96	£ 119.000
MR. NUTZ	£ 55.000
MORTAL KOMBAT 3	£ 131.000
NHL 96	£ 135.000
NBA LIVE 96	£ 131.000
PGA EUROPEAN TOUR	£ 55.000
PRINCE OF PERSIA	£ 55.000
PREMIER MANAGER	£ 112.000
PGA TOUR GOLF 96	£ 125.000
RAMPGE EDITION	£ 55.000
RISTAR (USA)	£ 55.000
REVOLUTION X	£ 122.000
SUPERMAN (USA)	£ 55.000
SUNDAY NIGHT NFL (USA)	£ 55.000
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	£ 153.000
THE PUNISHER (USA)	£ 55.000
TRUE LIES	£ 55.000
TOP GEAR 2 (USA)	£ 55.000
TOUGHMAN 2 CONTEST	£ 55.000
VIEW POINT (USA)	£ 55.000
WATERWORLD	£ 139.000
WARLOCK	£ 55.000
WORMS	£ 131.000
WAYNE GRETZKY	£ 55.000
ZARTHWORM JIM 2	£ 146.000
ZOOP	£ 85.000
X-MEN 2	55.000

SATURN

CLOC WORK KNIGHT 2	£ 119.000
CYBER SPEED WAY	£ 116.000
CHAOS CONTROL	£ 123.000
D	£ 137000
DAYTONA USA	£ 119.000
DIGITAL PINBALL	£ 116.000
FIFA SOCCER 96	£ 128.000
FORMULA 1	£ 120.000
GALACTIC ATTACK	£ 116.000
HI-OCTANE	£ 128.000
JACK IS BACK	£ 137000
JUPITER STRIKE	£ 116.000
MORTAL KOMBAT 2	£ 116.000
NHL HOCKEY	£ 124.000
NFL QUATER BACK	£ 124.000
NBA JAM TOURNAMENT	£ 99.000
PANZER DRAGON	£ 99.000
RAYMAN	£ 119.000
RISE II	£ 116.000
SEGA RALLY	£ 149.000
SHINOBI X	£ 136.000
THEME PARK	£ 128.000
STREET FIGHTER THE MOVIE	£ 99.000
TOSHINDEN	£ 120.000
THUNDERHAWK 2	£ 124.000
VIRTUA FIGHTER 2	£ 139.000
VIRTUA COP + Pistola	£ 169.000
VIRTUA HANGON	£ 172.000
WORLD CUP GOLF	£ 118.000
WORMS	£ 122.000
WRESTLEMANIA	£ 106.000
X-MAN	£ 124.000

GAME BOY

ADVENTURE OF LOLO	£ 60.000
ALADDIN	£ 76.000
ASTEROIDS e MISSILE COMMAND	£ 60.000
CRAID	£ 30.000
DONKEY KONG	£ 67000
DONKEY KONG LAND	£ 67000
FIFA SOCCER 96	£ 69.000
MONSTER TRUCK WARS	£ 67000
MADDEN 96	£ 69.000
MORTAL KOMBAT 3	£ 69.000
PAC-ATTACK	£ 54.000
PAPERINO IN MAUI MALLARD	£ 69.000
PGA EUROPEAN TOUR	£ 54.000
PINOCCHIO	£ 69.000
QUARTH	£ 69.000
RIDDICK BOWE BOXING	£ 131.000
SNOPY'S	£ 34.000
SUPER RETURN OF THE JEDI	£ 66.000
STARGATE	£ 59.000
STREET FIGHTER 2	£ 69.000
SPACE INVADERS	£ 60.000
SUPER BATTLE TANK	£ 77000
TAZ-MANIA	£ 39.000
THE LAWN MOWER	£ 33.000
TARZAN	£ 53.000
THE PAGEMASTER	£ 66.000
THE NEW CHESSMASTER	£ 46.000
TENNIS	£ 54.000
VEGAS STRAKES	£ 77000
WARIO BLAST	£ 59.000
WARIO LAND	£ 67000
STARTREK GENERATIONS	£ 77000

PLAYSTATION

ACTUA SOCCER	£ 129.000
ALIEN TRILOGY	£ 109.000
AIR COMBAT	£ 109.000
ALONE IN THE DARK	£ 109.000
AGILE WARRIOR	£ 129.000
ASSAULT RIGS	£ 109.000
BIOHAZARD	£ 129.000
CYBERSLED	£ 109.000
CHAOS CONTROL	£ 119.000
D	£ 129.000
DISCWORLD	£ 109.000
DARK STALKERS	£ 129.000
DEFCON 5	Telef.
DEADLY SKIES	£ 119.000
DOOM	£ 129.000
DESTRUCTION DERBY	£ 119.000
EXTREME GAMES	£ 109.000
FIFA 96	£ 130.000
GALACTIC ATTACK	£ 109.000
GEX	£ 119.000
HORNED OWL	Telef.
INCREDIBLE TOONS	£ 119.000
IMPACT RACING	£ 119.000
JACK IS BACK	£ 129.000
JOHNNY BAZOOKATONE	£ 118.000
JUPITER STRIKE	£ 116.000
JUMPING FLASH	£ 109.000
LOADED	£ 109.000
MADDEN 96	£ 129.000
MORTAL KOMBAT 3	£ 129.000
MYST	Telef.
NOVASTORM	£ 109.000
NFL QUATER BACK	£ 119.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	£ 119.000
PARODIUS	£ 119.000
PHIMOSOMA	£ 109.000
PGA TOUR GOLF 96	130.000
POWER SERVE	£ 128.000
RAYMAN	£ 124.000
RIDGE RACER	£ 119.000
REVOLUTION X	£ 119.000
RISE II	£ 109.000
SILVER LOAD	Telef.
SHELL SHOCK	£ 119.000
SPOT III	£ 129.000
STREET FIGHTER	£ 129.000
STARBLADE ALFA	£ 109.000
SHOCK WAWE ASSAULT	£ 129.000
TEKKEN	£ 119.000
THEME PARK	£ 119.000
TILT	£ 119.000
TOPOLINO'S WILD ADVENTURE	Telef.
TOSHINDEN	£ 109.000
THUNDER HAWK 2	£ 121.000
TOTAL ECLIPSE	£ 109.000
TOP GUN	Telef.
TOTAL NBA 96	£ 129.000
TRUE PINBALL	£ 128.000
TWISTED METAL	£ 109.000
WAR HAWK	£ 109.000
WIPE OUT	£ 119.000
WORMS	£ 128.000
WORLD CUP GOLF	£ 118.000
ZERO DIVIDE	£ 128.000
KRAZY IVAN	£ 109.000
KILEAK THE BLOOD	£ 109.000
X-COM	£ 119.000
3D LEMMINGS	£ 109.000

SUPERNINTENDO

BATMAN FOREVER	£ 118.000
BEETHOVEN	£ 60.000
BIG SKY TROOPER	£ 139.000
DEMOLITION MAN	£ 144.000
DOOM	£ 155.000
DONKEY KONG CONTRY 2	£ 143.000
EARTWORM JIM 2	£ 155.000
FIFA SOCCER 96	£ 149.000
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE	£ 155.000
IZZI'S	£ 139.000
INTERNATIONAL TOUR TENNIS	£ 85.000
YOSHI'S ISLAND 2	£ 154.000
JUSTICE LEAGUE	£ 118.000
MICHAEL JORDAN	£ 119.000
MARIO WOODS	£ 110.000
MORTAL KOMBAT 3	£ 143.000
NBA LIVE 95	£ 110.000
NBA LIVE 96	£ 149.000
NBA GIVE'N GO	£ 149.000
NHL 96	£ 146.000
PAPERINO IN MAUI MALLARD	£ 155.000
PINOCCHIO	£ 155.000
PINBALL FANTASIES	£ 147000
POPOON	£ 92.000
PUFFI	£ 130.000
PRIMAL RAGE	£ 147000
PUZZLE BOBBLE	£ 124.000
RAPJAM	£ 80.000
RISE OF THE ROBOTS	£ 112.000
REAL MONSTERS	£ 116.000
SAILORMOON	£ 124.000
SECRET OF EVERMORE	£ 149.000
SIDE POCKET	£ 93.000
SEPARATION ANXIETY	£ 147000
SHAQ-FU	£ 72.000
STAR WING	£ 60.000
SUPER DROPZONE	£ 107000
SUPER MARIO KART	£ 93.000
TETRIS 2	£ 93.000
TETRIS E DR. MARIO	£ 129.000
THE CHESSMASTER	£ 62.000
THE IGNITION FACTOR	£ 85.000
THE ADVENTURE OF MIGHTY MAX	£ 55.000
THE MASK	£ 147000
THE GREA CIRCUS MYSTERY	£ 139.000
URBAN STRIKE	£ 128.000
UNIRACERS	£ 101.000
VORTEX	£ 75.000
WATER WORLD	£ 149.000
WF RAW	£ 77000
WARIO'S WOODS	£ 110.000
WING COMMANDER	£ 60.000
KILLER INSTINCT	£ 107000
KIRBY'S DREAM COURSE	£ 112.000

PUOI PAGARE CON CARTE DI CREDITO O BANCOMAT

Prezzi IVA inclusa

Per ordini superiori a £ 150.000,con pagamento anticipato, spedizione gratuita mezzo corriere espresso e per ordini di importo inferiore, con pagamento anticipato spedizione mezzo corriere espresso a £ 10.000.

Nome	
Cognome	
Indirizzo e n°	
C.A.P. città e prov.	
Pref. e n° tel.	
Codice fiscale	
Firma (di un genitore se minorenne)	
titolo del gioco	prezzo
spese di spedizione invio ordinario post.	£ 8.000
spese di spedizione invio urgente post.	£ 14.000

pagherò al postino in contrassegno — allego ricevuta vaglia post. — allego assegno non trasf. intestato a: Hobbytronics srl

Hobbytronics
COMPUTERS & GAMES

Via Corridoni, 15/a - FIRENZE tel. 055/470744 fax 055/470751
orario al pubblico dal lunedì al sabato dalle 10.00 alle 20.00

Per problemi di spazio ci è impossibile elencare tutti i prodotti disponibili

ORDINARE E' FACILISSIMO : PUOI TELEFONARE, FAXARE O SPEDIRE IL COUPON

TELEFONO 055 470744 — SPEDIZIONI velocissime con corriere — SHOP via Corridoni 15/a - FIRENZE — POSTA via Corridoni 15/a 50134 FIRENZE — FAX 055 470751

tutti i marchi appartengono ai rispettivi proprietari - vendita per corrispondenza ai sensi di legge - I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

PUNTI di VISTA

UNO SPECIALE TUTTO SPECIALE

VIRTUA FIGHTER II

I possessori di Saturn non possono non conoscere il gioco di cui stiamo parlando. Uno dei migliori beat 'em up della storia conosciuta. Innovativo in maniera assoluta. Grafica poligonale per una fluidità di movimenti impensabile altrimenti; personaggi animati al limite del pensabile con algoritmi di gestione dei muscoli delle dita e del collo. Azione frenetica e assolutamente accalappiante. Un sistema di mosse speciali a suo modo innovativo che prevede combo e sequenze di tasti. Insomma, un gioco destinato a restare negli annali. Ed è così bello che è un vero peccato non riuscire a sfruttarne ogni minimo dettaglio. Da questo mese in poi (per i prossimi tre, se tutto procede bene) vedrete sfilare tutte le mosse di questo spettacolare gioco, personaggio dopo personaggio. Armatevi di pazienza e buona volontà per scoprire vita, morte e mazzate di Akira (un carro armato su due gambe).

Giancarlo Calzetta

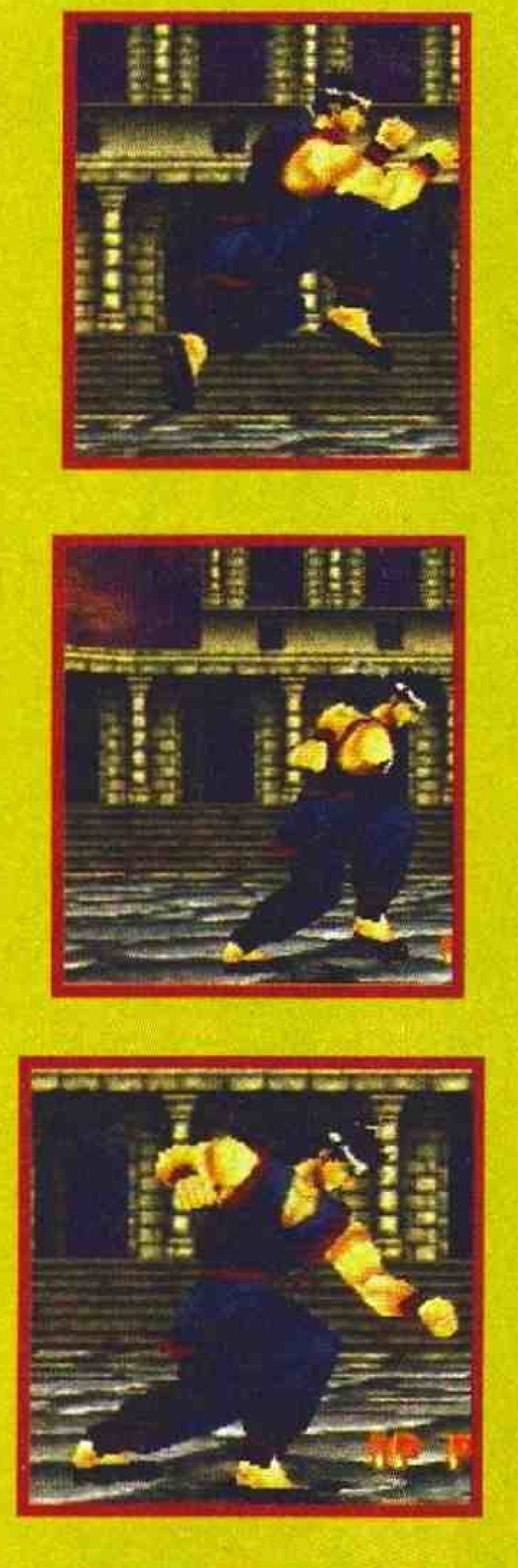
LEGENDA

P	- Pugno
K	- Calcio
D	- Parata
av.	- Avanti
ind.	- Indietro
Salto	- Alto
Basso	- Basso

Se una direzione è scritta in minuscolo (per esempio "salto") bisogna premere in quella direzione e rilasciare immediatamente; se è scritta in maiuscolo ("SALTO") bisogna tenerlo premuto per tutta la durata della mossa.
Il segno dell'addizione ("+") tra due operazioni di joypad (per esempio "salto + A") indica che i due pulsanti devono essere premuti contemporaneamente; un segno di virgola(",") indica che i tasti devono essere premuti in sequenza.
A volte capiterà di trovare tra parentesi delle indicazioni. Tali indicazioni sono solitamente a proposito della tempistica d'esecuzione delle combo: limitatevi a seguire le istruzioni e a fidarvi (le ho provate tutte personalmente).

ATTACCHI VOLANTI

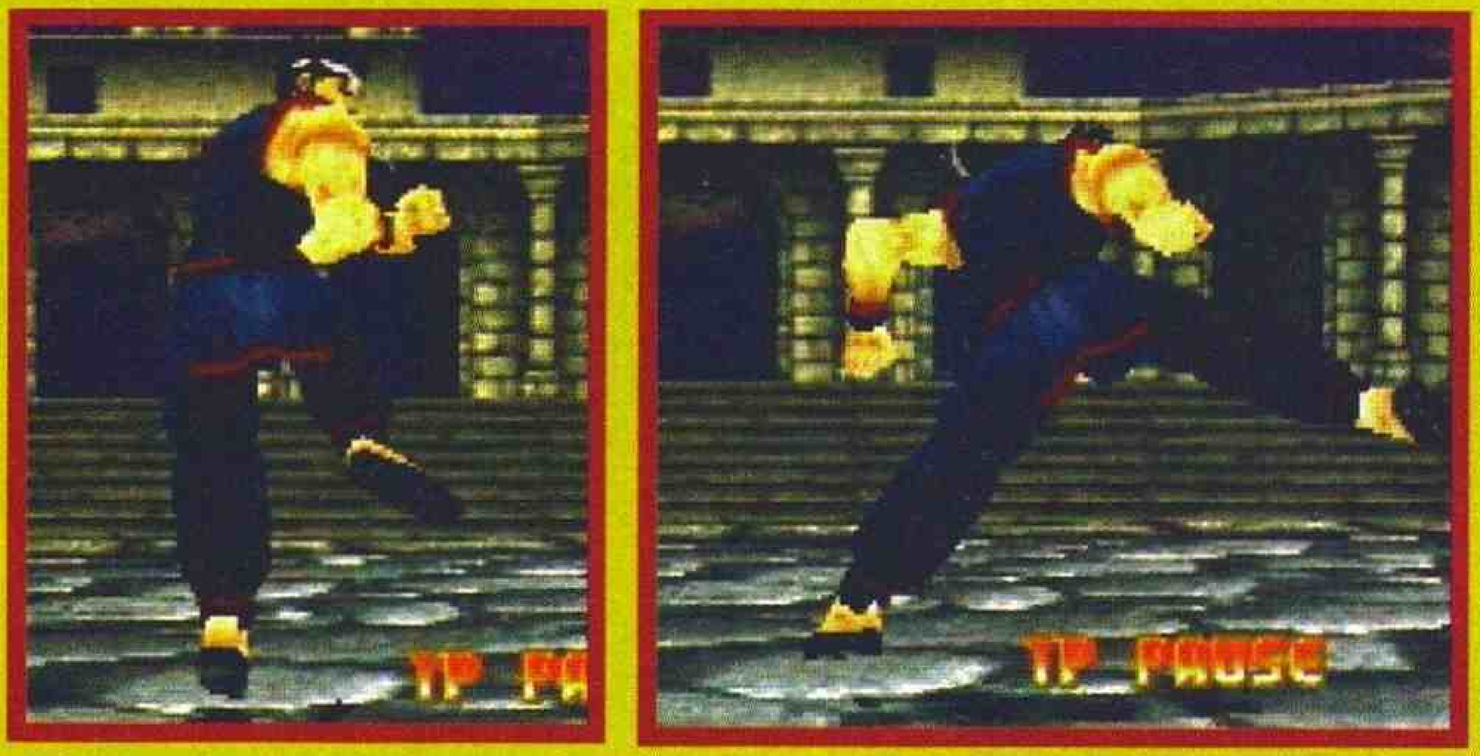
Pugno volante in basso



salto+P

Diretto al volo
salto, P (mentre sale)

Calcio Volante



salto, K (mentre sale)

Calcio Volante Basso

salto, K (mentre scende)

ATTACCHI VOLANTI DALLA LUNGA DISTANZA

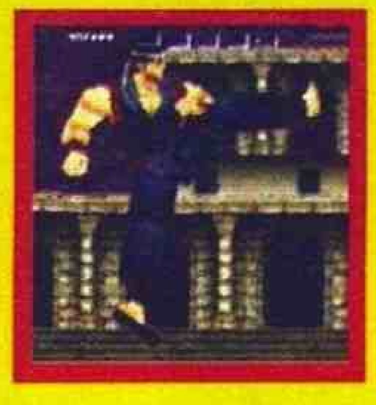
Mazzata a due mani

SALTO, Av.+P (Mentre sale)

Calcio volante doppio in avanti

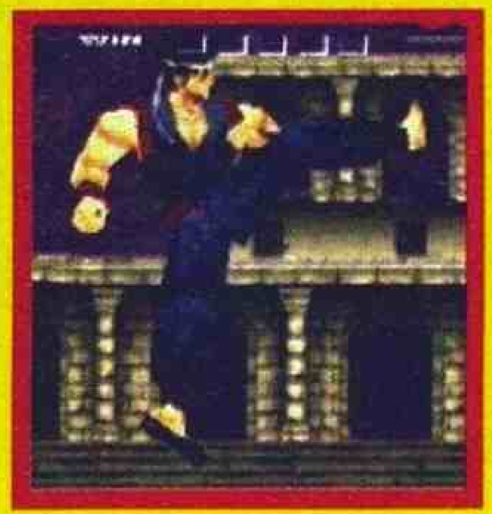
SALTO, Av.+K (Mentre sale)

Calcio Volante



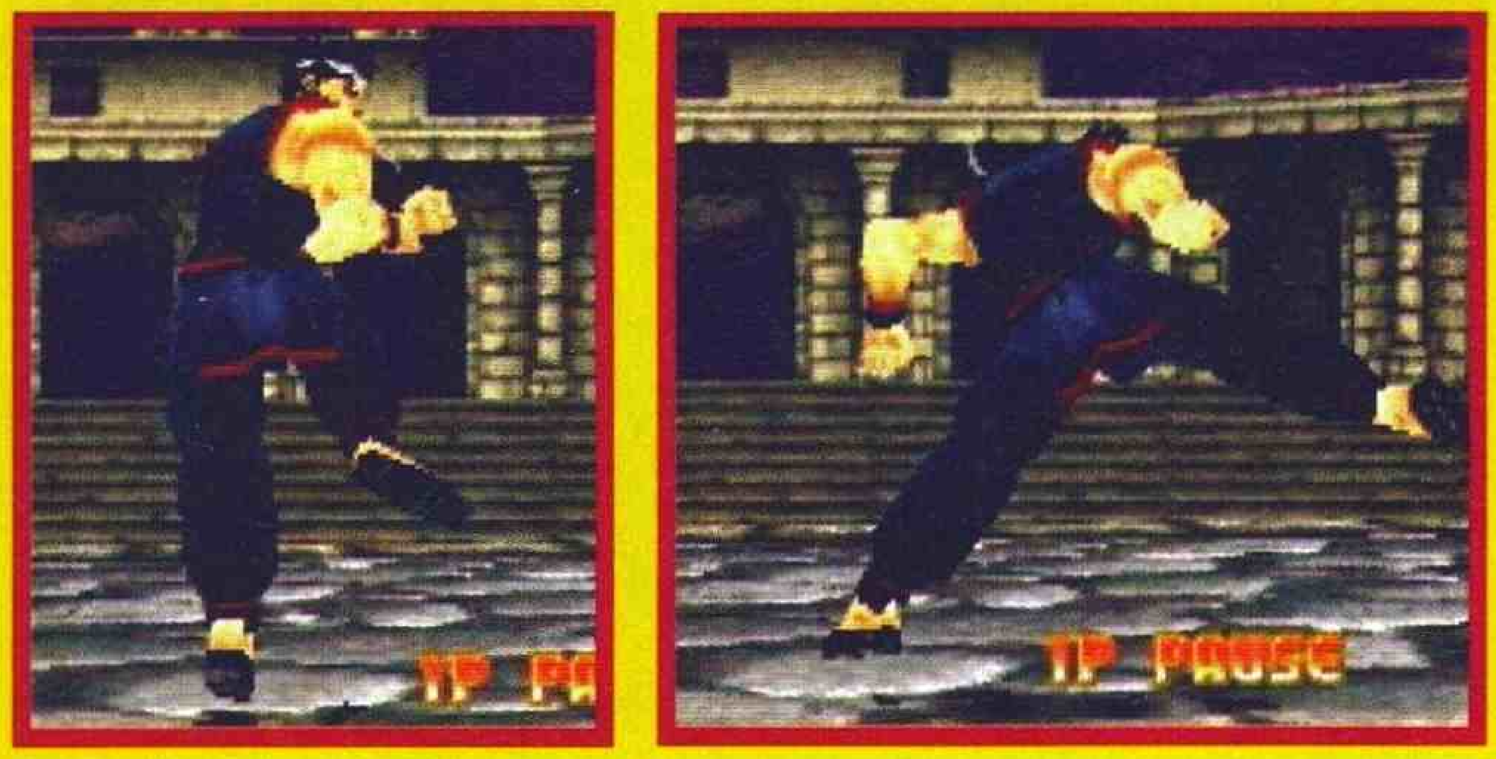
SALTO, K (Mentre sale)

Calcio Volante



SALTO, K (Mentre scende)

Calcio Volante



SALTO+K

Calcio volante doppio all'indietro

SALTO, ind.+K (Mentre sale)

ATTACCHI GIRATI CON LE SPALLE ALL'AVVERSARIO

Pugno Girato

P

Pugno Girato da Accucciato

BASSO+P

Calcio Girato

K

Calcio Basso Girato

basso+K

Gancio Alto Girato

basso+P

Spazzata Girata

BASSO+K

MOSSE SPECIALI E COMBO

Pugno alto e Pugno al Corpo

P, P

Combinazione Pugno - Calcio

P, K

Calcio Alto al Volo

Av. Av.+K

Doppio Calcio Alto al Volo

Av., Av.+K, K

Carica di Gomito

Av., Av.+P

Super Carica di Gomito

Av.,Av., Av.+P

Carica di Palmo

FC, Av.+P

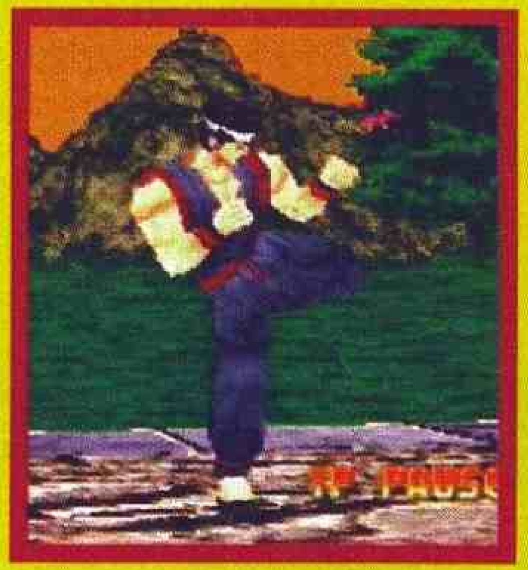
Doppia Carica di Palmo

FC, ind., Av.+P

Colpo di Gomito

Av.+P

Ginocchiata



K+D, D

Carica di Spalla

ind., Av., Av.+P+K

Montante Violento

basso/Av., basso/Av.+P

Pugno all'Avversario a Terra

basso/Av.+P

CONTRATTACCHI

Ritorce un attacco alto con il gomito
D, ind.+P

Ritorce un attacco a mezz'altezza con il gomito
D, ind./basso+P

Ritorce un attacco basso con una testata
D, basso+P

PRESE E MOSSE DA CORPO A CORPO

Sgambetto e 2 Pugni

P+D

Palmo Stordente

All

Palmo Stordente e colpo di spalla all'indietro

All, ind., basso/Av.+P+K

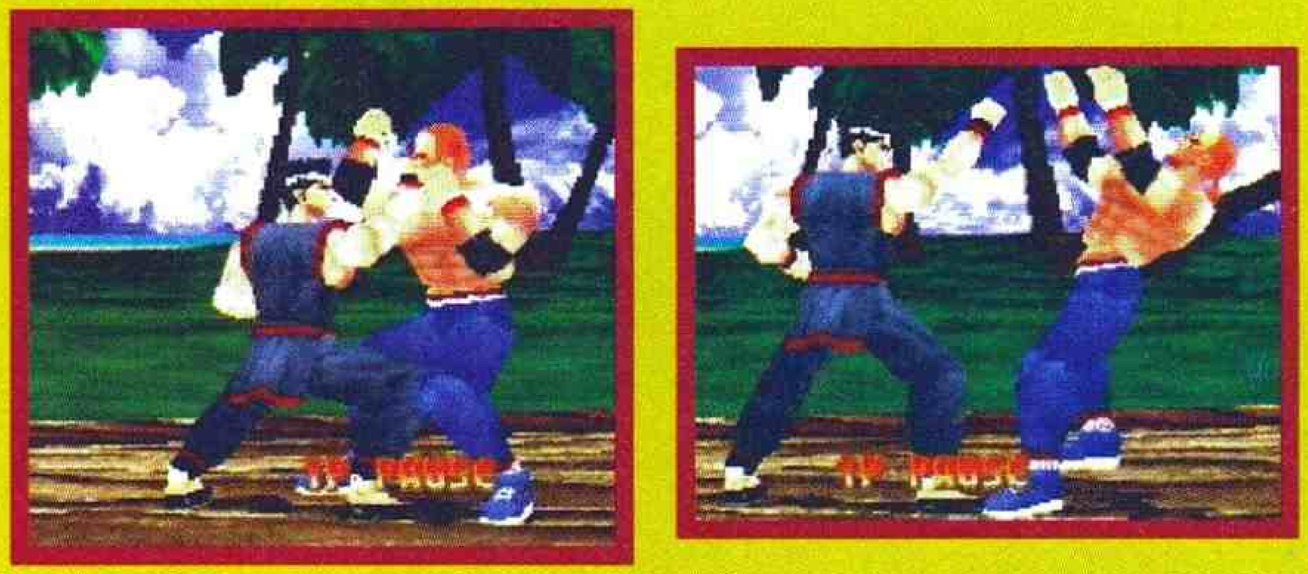
Condanna del Palmo Stordente

All, ind., basso/forP+K,basso, Av.+P

Scambio di Posizione a Sorpresa

ind./basso+P+D

Break



Av.+P+D

Scuotimento

ind.+P+D

Scuotimento più intenso

basso+P+D

Ariete da corpo a corpo

Av., ind., Av.+P+K

Tira e SPINGI

ind./basso, Av.+P

Montante Girato

ind./basso, Av.+P+K

Proiezione a Terra

ind., basso+P+D

BOVAS' HARD CAFE'
OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

VE LO DO IO IL VOTO. PRECISAZIONI IMPORTANTI

"...Per tanto compilate il questionario, ritagliate la pagina (o fatene una fotocopia), e mandatela al solito indirizzo, oppure speditecі un fax". Con queste parole, più o meno, ci eravamo congedati il mese scorso nell'introduzione del BHC.
Purtroppo c'è stato un problema nell'impaginazione del questionario, e la scelta cromatica non si è rivelata tra le più felici, e rende quasi impossibile fare fotocopie o spedire fax (questi due volte su tre ci arrivano quasi totalmente neri...).
Questo mese quindi troverete nuovamente la pagina con le domandone e, scusandoci per i disagi che questo vi dovesse creare, vi chiediamo: se avete spedito un fax siate così gentili da rimandarcelo (segnalando il fatto che ne avete già spedito uno, così evitiamo di cercare di decifrare quello precedente) altrimenti, se ancora non ci avete mandato le vostre opinioni, utilizzate il nuovo questionario per farlo. Grazie...

Noi Bovas

RAGLIA, FIGLIOLO, RAGLIA CHE IMPARERAI A VIVERE!

Uè Bovas, ciao, che storia, spinti dal richiamo di un'infinita moltitudine di lettori (siamo i vostri eroi, ammettetelo), abbiamo ripreso in mano carta & penna (anche perché mio fratello, spostando con tecniche artigianali la levetta del voltaggio del picchio, l'ha leso gravemente NdMarco) per salvare la posta, no, l'Italia, anzi il mondo, ma che dico... l'universo! I motivi per cui non avete avuto nostre notizie sono fondamentalmente due:
1) non avevamo voglia di scrivervi
2) vi odiamo (ora vi aspetterete che noi diciamo "non è vero, stiamo scherzando, trallallero trallallà..." invece è proprio così. NdNoi)
E ora, chiarita la nostra posizione nei vostri confronti, anziché tediarvi con le solite 6000 domande abbiamo deciso di mandarvi alcune risposte:
1) Sì
2) No
3) Compralo senza dubbio
4) Ma va a dare via il c...
5) Beh, sicuramente è meglio
6) Propenderei per la seconda ipotesi
7) Certo la configurazione da te citata è degna di nota e, sebbene io ieri abbia pescato i cavolfiori, ti consiglierei d'includere nel tuo sistema multimediale un comodo carburatore collegato via interfaccia neurale.
8) L'ideale sarebbe comprarli tutti e due, anzi, tutti e otto!
9) È certo ammirevole da parte tua, ma dubito fortemente che nettarsi il deretano con un falcetto comporti i risultati da te entusiasticamente descritti
10) Non c'è nove senza dieci.
Ah, dimenticavamo! Segnaliamo alcuni spunti di polemica per seminare un po' di zizzania: certamente l'uovo è nato prima della gallina (scherzi a parte, abbiamo la reale soluzione di questo TREMENDO quesito. Contattateci NdNoi) (ok, a me interessa... NdP), Hulk è più forte della Cosa ma Buddy Bradley li ammazza di botte tutti e due. Il Black Lotus è perfettamente inutile, il bicchiere è mezzo pieno, il mio cane è più bello del tuo, io ce l'ho più lungo di tutti (il filo del joypad naturalmente, cosa pensavate? NdCekko), il Master System è più figo dell'Ultra 64 e la sua situazione attuale è il risultato di un complotto, la Terra è piatta, il SuperNES fa schifo e anche il MD, per non parlare delle nuove console, dei PC, dell'Amiga e di tutte le vostre riviste, viva la musica commerciale. Ciao by

Francesco (Cekko) e Marco il Neuro
(erroneamente conosciuti come "Ragli nella notte")

PS: e adesso preparatevi ai vari PS...
PPS: ci scusiamo sinceramente per aver scatenato, tempo addietro, l'insana moda di chiedere in regalo console o periferiche assortite... (comunque dove è finito il Mega CD che mi avevate promesso? NdMarco)
PPPS: vi sembra normale che lo slogan di un gioco sia "il più incazzato vince"?
PPPPS: non solo desideriamo (anzi, ESIGIAMO) la pubblicazione integrale di questa lettera, ma PRETENDIAMO anche il seguente strillo in copertina: "POSTA: il ritorno dei Ragli nella notte"
PPPPPS: sappiate che vi stiamo perseguitando tramite una fattucchiera (precisamente Maria Rosa, ogni giorno visibile su Tele7 Laghi) (non dovevate rivelarcelo: è un mese che Dave è perseguitato dalla sfortuna, e ora che sa donde viene, è già partito alla volta di casa vostra armato di mazza da baseball. Fossi in voi starei in guardia. NdP)
PPPPPPS: proverbio del mese: "chi serba serba il gatto" (Eh? NdP)
PPPPPPPS: vi siete iscritti all'Elio e le Storie Tese club? No!? Vergogna!
PPPPPPPPS: se non ci pubblicherete per punizione verrete legati a un enorme amplificatore che trasmette giorno e notte le canzoni del Gabibbo (per quanto tragica, non è certo comparabile alla tortura che abbiamo in serbo per voi: la visione obbligatoria di tutte le puntate già trasmesse del Maurizio Costanzo Show NdP)
PPPPPPPPPS: oh, beh, comunque non importa.

E rieccoli, dopo tanti mesi Marco e Cekko tornano alla ribalta sulle pagine del BHC, più terribili di un incubo che riaffiora, più temibili di un caporedattore peloso a cui hanno appena fatto uno scherzo, più sagaci della soda caustica, più beh, insomma, più e basta. Devo ammettere che la vostra ironia ha colpito in pieno: in mezzo a tanta gente che scrive stupidaggini pensando di fare ridere è bello incontrare qualcuno le cui stupidaggini facciano veramente ridere... (Già, per cui se dovesse succederci ve lo faremo sapere. NdAlex).

GIOCHI E ADULTI

Villamarina, 04/01/1996.
Mitica redazione di

BOVAS' HARD CAFE'

ConsoleMania, mi chiamo Luca ed è la prima volta che vi scrivo, visto che fino a ora ho preferito rimanere parte della pigra maggioranza silenziosa. Premetto che seguo la vostra fantastica rivista dal numero 1, e ancora prima vi leggevo sulla defunta Zzap!, ai tempi in cui credevo che avrei giocato col fido C64 anche ora, che ho vent'anni. Adesso possiedo un Mega Drive a cui ho affiancato un (o una?) PlayStation (ma non potevano dargli un nome migliore?) (perché? A me l'idea della "stazione da gioco" non dispiace affatto. E, tanto per aggiungere la mia personale opinione sul genere, è un termine femminile. LA PlayStation. Questo per due semplici motivi: una volta tradotto è indubbiamente femminile, e poi foneticamente sta anche meglio. NdP), che mi ha veramente lasciato di sale per le sue capacità. Bene, ora che sapete tutta la storia della mia vita, arrivo (finalmente!) al nocciolo della questione: il rapporto tra il mondo dei videogiochi (con annesso ovviamente quello dei videogiocatori) e quello dei cosiddetti adulti ("cosiddetti", in quanto non credo che basti un numero più o meno alto accanto alla parola "età", per definirsi tali). Da quando ho iniziato a videogiocare, alla tenera età di 8 anni, mi è più volte capitato di notare come la maggior parte delle persone che conosco (il 99% delle quali appartiene al mondo degli adulti di cui sopra) sia estremamente prevenuta rispetto ai videogiochi e alle persone che si divertono con essi. Ma perché questa passione non deve essere, non dico condivisa, ma almeno rispettata come tutte le altre? Perché si deve essere considerati degli asociali o degli alienati solo se ci piace divertirci così? Ovviamente il culmine si è avuto qualche tempo fa, con il famoso "scandalo dell'epilessia" (ebbene sì, dalle mie parti è chiamato proprio così), che ha proiettato tutti in un'ottica anti-videogiochi. Ho provato personalmente cosa vuol dire tutto ciò, visto che ho passato i miei cinque anni da liceale con persone che sembravano nate apposta per attaccare il nostro hobby alla prima occasione. Non vi dico gli sfottò subiti, insieme ai due miei amici che condividono la stessa passione, nel corso di questi anni. Osservazioni come "alla tua età sei ancora attaccato ai giochini?" (termine quest'ultimo con cui di solito tali persone chiamano i videogame), "ti consiglio di smettere con quella roba, che ti fa diventare blu, ti manda in corto il cervello, ti fa ascoltare i Take That, ecc ecc." erano all'ordine del giorno. Tralasciando ora queste cose, passo al secondo punto del mio discorso, ovvero il perché, secondo me, avvenga tutto ciò - o meglio il tentativo di dare una risposta a un quesito che dubito ne abbia una. Secondo me tutto sta nel fatto che i videogiochi siano un fenomeno tutto sommato recente, e quindi praticamente sconosciuto a tutte quelle persone che sono nate e cresciute senza nulla di tutto ciò in giro. E, come ogni cosa sconosciuta, fanno paura. Di conseguenza i videogiochi vengono spesso etichettati come non costruttivi, nemmeno come un hobby, semmai come un risultato malsano della moderna tecnologia. Tenendo conto di tutto ciò, non mi sono meravigliato più di tanto quando, alcuni giorni fa, sono tornato a casa con in mano Raiden Project, ovviamente per "GiocoStazione", e poco dopo, mentre smanettavo furiosamente sul joypad, mi è venuta la cattiva idea di mostrarlo a mia madre, che l'ha liquidato con un "tanto è sempre la stessa storia!". Capite? Io ci sono rimasto veramente di cacca! È questo il problema: un sacco di gente non capisce quale sia la mole di lavoro che sta dietro a un singolo gioco, gli investimenti, la fatica e tutto il resto. E non capendolo ovviamente non apprezzano (direi che hai scoperto l'acqua calda... fossi in te correrei a brevettarla! NdP). Per quanto riguarda quello che ha detto mia mamma, certo che in fondo la cosa si riduce a sparare a un mucchio di pixel che poi esplodono, ma il farlo sempre con diversi pod, armi, nemici e supporti grafici e sonori sempre migliori, rende il tutto ogni volta nuovo e affascinante. Io non vado certo a dire a uno cui piace suonare la chitarra che non vale la pena farlo, perché tanto ci sono solo le solite sei corde: il suono che ne uscirà sarà sempre diverso. Bene, a questo punto credo di aver esaurito tutti gli argomenti di questa missiva, per cui vi saluto, sperando di non avervi annoiato troppo, e vi lascio anche il mio indirizzo, nel caso che qualche lettore (o lettrice) (meglio lettrice, dai, diciamo la verità... NdP) voglia mettersi in contatto con me via posta.

Luca "Eightman" Zanuccoli
Via Orsa Maggiore, 6
47042 Cesenatico FO

Una lettera indubbiamente interessante e ricca di spunti, la tua, che necessita però di una risposta ponderata e concisa (spero di esserne all'altezza). Innanzitutto sposterei il problema particolare "adulti e videogiochi" in un contesto più generale quale "semplici spettatori e videogiochi", a mio avviso più azzeccato. Questo per il semplice motivo che le osservazioni a te mosse dagli "adulti", a me, venivano mosse addirittura dai compagni di classe, quando neppure frequentavo le superiori. Ah, mai scorderò quando alle medie mi divertivo a scambiare giochi, listati, informazioni su quelle macchinette infernali che erano gli home computer. Non i PC o gli Amiga di oggi, ben inteso, ma siglette ancora più misteriose quali C16, Spectrum, C128... Non ti dico gli occhi esterrefatti dei compagni quando cercavano di leggere un comune programma in BASIC e mi chiedevano su quale pianeta si usasse quella lingua... Dunque il problema non è solo di coloro che coi videogiochi non ci sono nati, ma è proprio una questione di apertura mentale: conosco tra gli "adulti" delle piacevoli eccezioni che hanno subito compreso quanto i videogiochi fossero divertenti, e ti assicuro che non sono neppure pochi! Per loro, poi, il problema da te denunciato è ancora più grave: cosa potrà mai rispondere il fulgido quarantenne al collega che lo rimbrotta perché nel computer dell'ufficio ha installato la sua copia di Command & Conquer? Veniamo poi al comportamento, perfettamente prevedibile, di tua madre: il primo coin-op, che per la cronaca compie in questi giorni vent'anni, era un muto cassone con uno schermo in bianco e nero cui venivano applicati dei filtri colorati per simulare la presenza dei colori. Oggi possiamo deliziarci con animazioni in alta risoluzione a sedici milioni di colori, semplicemente cambiando CD. E noi che le abbiamo vissute, sappiamo quanto siano state importanti tutte le tappe di questa evoluzione. Chi invece non ne ha fatto parte, magari non si è accorto neppure della differenza: è semplicemente naturale e, fossi stato in te, mi sarei stupito del contrario. Assolviamo tutti, dunque? Direi proprio di no, a costo di scatenare qualche prevedibile polemica.
Se ad attaccare senza alcun motivo scientificamente accertato il mondo dei videogiochi fossero persone costantemente informate sull'argomento, allora, potrei anche accettare osservazioni e critiche, pur non condividendole. Ma quando leggo certi articoli che parlano di "grafica virtuale" e di "sonoro tridimensionale", oltre che di "cassette con sopra i giochi" agitando mostri e fantasmi solo per spaventare (e non sensibilizzare, cosa che invece dovrebbe fare la stampa) l'opinione pubblica - è il caso dell'epilessia e dell'asocializzazione dei giocatori - allora non sono d'accordo. È come se io, del tutto profano in materia, mi mettessi a commentare le ricerche dei fisici nucleari: probabilmente riuscirei a gettare nel panico le masse dicendo che "i neutrini ci invaderanno da Marte e ci succhieranno il cervello", ma sicuramente mi coprirei di ridicolo. Allo stesso modo mi fanno ridere quelle persone che attaccano i videogiochi accusandoli di provocare il lavaggio del cervello, e poi magari guardano certi telegiornali e certe trasmissioni televisive convinti della loro obiettività: "l'ha detto la TV" (= quindi è oro colato) non era certo una mosca bianca tra le frasi comunemente pronunciate dalla gente. I videogiochi faranno anche il lavaggio del cervello, ma per lo meno rappresentano un impiego intelligente del mezzo televisivo, esattamente a metà strada, se mi è concesso dirlo, tra qualche TG e "Super Quark".

UN FUTURO DUBBIOSO

Cari connazionali di ConsoleMania, chi vi scrive è Riccardo, un ragazzo di 15 anni indeciso circa quale nuova console acquistare... Saturn? PlayStation? Ultra 64? Io sinceramente non so proprio quale scegliere!

VIA DEI CIMATORI, 17/R FIRENZE **CALAMAI** TEL. 055/2382243 - TEL/FAX 219491

MEGA DRIVE

ALIEN SOLDIER	L. 99.000
BATMAN AND ROBIN	L.119.000
BODYCOUNT	L. 59.000
COMIX ZONE	L.129.000
CONTRA HARD CORPS	L. 99.000
DONALD DUCK II	L.129.000
DOUBLE DRAGON III	L. 79.000
EARTHWORM JIM II	L.129.000
FEVER PITCH SOCCER	L. 89.000
FIFA 96	L.119.900
INT S.STAR SOCCER	TEL.
IZZT'S OLIMPIC QUEST	L. 99.000
JUNGLE BOOK	L. 99.000
MARSUPILAMI	L.119.000
MICKEY MANIA	L. 89.000
MORTAL KOMBAT III	TEL.
NBA LIVE 96	L.139.000
PACPANIC	L. 89.000
PAGEMASTER	L. 99.000
PHANTASY STAR IV	TEL.
PHANTOM 2040	L.119.000
PSYCO BINBALL	L. 79.000
RE LEONE	L.129.000
S STREET FIGHTER	L. 99.000
SAMPRAS 96	L.119.000
SHINING FORCE II	L. 99.000
SOLEIL	L.119.000
SONIC III	L. 99.000
SONIC COMPILATION	L. 89.000
SONIC KNUCKLES	L. 89.000
SPOT GOES TO HOLLYW.	TEL.
STREET RACER	L.119.000
TOUGHAMAN BOXE	L. 69.000
VECTORMAN	L.119.000
VIRTUA RACING	L.119.000
VR TROOPER	L.129.000
WARLOCK	L. 99.000
WAYNE GRETZKY	L. 99.000
X MEN II	TEL.

GAME GEAR

ASTERIX	L. 59.000
BATMAN E ROBIN	L. 79.000
EARTH WORM JIM	TEL.
F1 WORLD CHAMP.	L. 69.000
FATAL FURY SPECIAL	L. 79.000
FIFA 96	TEL.
GARFIELD	L. 89.000
GLOBAL GLADIATORS	L. 49.500
MICKEY MOUSE III	L. 79.000
MORTAL KOMBAT III	TEL.
OPERATION STARFISH	L. 49.000
POWER RANGERS MOVIE	L. 79.000
PRINCE OF PERSIA	L. 59.000
ROAD RUNNER	L. 69.000
SONIC COMPILATION	L. 79.000
SONIC SPINBALL	L. 49.000
SONIC TRIPLE TROUBLE	L. 79.000
SPEEDY GONZALES	L. 79.000
STARGATE	L. 69.000
TOM E JERRY	L. 79.000
VR TROOPERS	L. 79.000
WINTER OLYMPICS	L. 59.000
TERMINATOR II	L. 49.000
WOODY POP	L. 39.000

SUPERNINTENDO

ALADINO	L. 99.000
BOOGERMAN	L.139.000
BREATH FIRE II	TEL.
DEMOLITION MAN	L.149.000
DONKEY KONG II	TEL.
DOOM	L.149.000
DRAGON BALL Z III	L.119.000
DRAGON BALL Z IV	L.159.000
EARTHWORM JIM II	L.149.000
FIFA 96	L.139.000
FINAL FIGHT III	L.139.000
FRANKESTEIN	L. 99.000
INT. S.STAR SOCCER II	L.149.000
IZZY'S OLIMPIC QUEST	L. 99.000
JUNGLE STRIKE	L.149.000
KICK OFF III	L. 69.000
KILLER INSTINCT	L.119.000
MEGAMEN X II	L. 99.000
MICROMACHINES	L.149.000
MORTAL KOMBAT III	TEL.
NIGEL MANSELL INDY CAR	TEL.
PHANTOM 2040	L.119.000
PUZZLE BOBBLE	OFFERTA
S. DROPZONE	L. 99.000
S. MARIO ALL STARS	TEL.
S. PUNCH OUT	L. 99.000
S. TURRICAN	L. 99.000
SAMURAI SHODOWN	L. 99.000
SEA QUEST	L. 79.000
SECRET OF EVERMORE	TEL.
SECRET OF MANA	L.129.000
THE MASK	TEL.
TURBO TOONS	L. 99.000
WWF ARCADE	L.129.000
YOSHI ISLAND	L.149.000

GAME BOY

EARTH WORM JIM	L. 79.000
FIFA INT SOCCER 96	L. 79.000
KILLER INSTINCT	TEL.
MICKEY MOUSE V	L. 79.000
MICROMACHINES II	L. 85.000
MORTAL KOMBAT III	TEL.
PAPERINO II	TEL.
PINOCCHIO	TEL.
SUPERMARIOLAND I	L. 59.000
SUPERMARIOLAND II	OFFERTA
SUPERMARIOLAND III	OFFERTA
WARIO BLAST	L. 69.000
WATER WORLD	TEL.
ZELDA	L. 69.000

SONY PLAYSTATION

3D LEMMINGS PAL	L.109.000
ACE COMBAT JAP	L. 99.000
ACTUA SOCCER	TEL.
AGILE WARRIOR	TEL.
AIR COMBAT PAL	L.105.000
ALONE IN THE DARK II	TEL.
ASSAULT RIGS PAL	L.105.000
BIOHAZARD	TEL.
CYBER SLED JAP	L. 99.000
CYBER SPEED PAL	L. 99.000
DARK STALKER	TEL.
DESTRUCTION DERBY PAL	L.119.000
DISCWORLD PAL	L.105.000
DOOM	L.125.000
DOUBLE DRAGON JAP	TEL.
DRAGON BALL Z JAP	L.139.000
EXECTOR JAP	L. 89.000
EXTREME GAMES PAL	L.119.000
FIFA 96	L.125.000
GOAL STORM	L.125.000
HI OCTANE	L. 99.000
JOHNNYBAZOOKATONE	L.119.000
JUMPING FLASH PAL	L.105.000
KILEAK THE BLOOD II	TEL.
KILEAK THE BLOOD PAL	L.105.000
KING FIELD JAP	L. 79.000
KRAZY IVAN PAL	L.105.000
LOADED PAL	L.129.000
LONE SOLDIER	L.109.000
MAGIC BEAST WARRIORS JAP	L. 99.000
MORTAL KOMBAT III USA	L. 89.000
MORTAL KOMBAT III PAL	L.109.000
NAMCO MUSEUM JAP	TEL.
NBA JAM T.E. USA	L.139.000
NBA POWERDUNKERS JAP	TEL.
NIGHT STRIKER III JAP	L. 99.000
NOVA STORM PAL	L.109.000
OFF WORLD INT. PAL	L.105.000
PHILOSOMA JAP	L.129.000
POWER SERVE TENNIS	TEL.
POWERFULL BASEBALL JAP	L.129.000
RAPIN RELOAD PAL	L.105.000
RAYMAN PAL	L.125.000
RIDGE RACER	L.109.000
RIDGE RACER REVOL. JAP	L.159.000
STREET FIGH. ZERO JAP	TEL.
STREET FIGH. MOVIE JAP	L. 99.000
STRYKER PAL	L.125.000
TEKKEN PAL O JAP	L.129.000
THEME PARK USA O PAL	L.129.000
THUNDER HAWK II PAL	L.129.000
TOSHINDEN II JAP	L.189.000
TOTAL ECLIPSE PAL	L. 99.000
TWIN BEE JAP	L.139.000
TWISTED METAL PAL	L.105.000
ULTRAMAN INVADER JAP	L.149.000
VICTORY ZONE JAP	L. 99.000
WAR HAWK PAL	L.109.000
WINNING ELEVEN JAP	L.139.000
WIPE OUT PAL	L.119.000
WORMS PAL	L. 99.000
WRESTLEMANIA PAL	L.119.000
X COM ENEMY PAL	L.119.000

SEGA SATURN

ALONE IN THE DARK II	TEL.
ASTAL JAP	L.115.000
BREAK THRU	L. 99.000
DAYTONA USA	L.139.000
F1 LIVE INF. JAP	L.149.000
FIFA 96 PAL	L.109.000
GRAN CHASER	L.109.000
GUARDIAN HEROES	L.139.000
GUNDAM JAP	L.139.000
HANG ON GP 95 JAP	L.139.000
HOKUTO NO KEN JAP	L.139.000
IN THE HUNT JAP	L.119.000
INT VICTORY GOAL JAP	L.129.000
MYST PAL	L.119.000
NBA JAM T.E.	L.139.000
RACE DRIVIN JAP	L.109.000
RAYMAN PAL	L.129.000
SEGA RALLY	L.139.000
SIDE POCKET	L. 99.000
SLAMDUNK JAP	L.129.000
STREET FIGHTER MOVIE	L. 89.000
STREET FIGHTER ZERO	L.139.000
THUNDER HAWK II PAL	L.129.000
TOSHINDEN JAP	L.139.000
VAMPIRE HUNTER	L.145.000
VICTORY BOXING PAL	L.139.000
VIRTUA COP+GUN JAP	TEL.
VIRTUA F REMIX JAP	L. 59.000
VIRTUA FIGHTER II PAL	L.159.000
VIRTUA RACING PAL	L.119.000
VIRTUA VOLLEYBALL JAP	L.135.000
X MEN JAP	L.139.000

CONSOLLE

GAME GEAR + GIOCO	L.239.000
GAME BOY + GIOCO	TEL.
SUPERNINTENDO	TEL.
MEGADRIVE + GIOCO	L.219.000
SONY PLAYSTATION	L.699.000
NEO GEO CD + 1 PAD	L.459.000
SATURN + FIFA 96	L.859.000

ACCESSORI

LIGHT MASTER G.B.	L. 19.000
JOIPAD SUPERNINTENDO	DA L. 19.500
JOISTICK SUPERNINTENDO	DA L. 25.000
JOIPAD 6 TASTI MEGADR.	DA L. 25.000
JOISTICK MEGADRIVE	DA L. 25.000
ACTION REPLAY VOL II PSX	L. 79.000
ACTION REPLAY SAT	TEL.
JOIPAD NEO GEO CD	TEL.
JOIPAD INFRAROSSI SAT E PSX	TEL.
SCHEDA VIDEO SAT	L.349.000
VOLANTE SAT	L.195.000

LISTINO PER RIVENDITORI TELEFAX 055 6581662

TEKNO

Tutto ha avuto inizio quando la Sega lanciò la sua nuova console a 32 bit e il sottoscritto decise di darle fiducia. Pensai ai grandi giochi che sarebbero "venuti fuori" da quell'hardware (non lo conoscevo ancora ma mi fidavo): attendevo con ansia Virtua Fighter I e II, Sega Rally, Daytona USA e molti altri stupendi titoli prodotti dalla Sega stessa e che non mi avrebbero fatto rimpiangere la scelta fatta. Intanto uscì la console in Giappone, ebbe un grande successo e le mie speranze di acquistarla aumentarono. Lessi dunque le prime recensioni e soggiunsero le prime delusioni: Virtua Fighter perdeva poligoni, Daytona USA aveva il "clipping" a dismisura ecc... Leggendo le varie riviste venni a sapere che i chip custom all'interno della console non erano così facili da utilizzare e che gli sviluppatori avevano quindi bisogno di un po' di pratica per fare esperienza. Attribuii quindi il tutto a un errore di programmazione. Poi vidi il PlayStation... "non potrà mai competere con il Saturn" pensai; esce Toshinden e arriva la smentita. Il titolo era superbo, tecnicamente perfetto e con una grande longevità. Esce Tekken e arriva un'altra smentita: galattico, stupendo, rappresentava il gioco che avevo sempre desiderato. Intanto il Saturn precipitava. Sorse così il primo dubbio: Saturn o PSX? Le specifiche tecniche privilegiavano il PlayStation, ma io volevo provare quelle situazioni che avevo provato solo con i giochi come Virtua Fighter, Daytona, Sega Rally ecc... Oggigiorno tutto viene ulteriormente complicato dalla grande N, che con il suo prossimo Ultra 64, si dice farà polpette di Saturn e PSX.
Passano i giorni ed esce Virtua Fighter II, seguito da Virtua Cop e da Sega Rally. Finalmente i titoli che desideravo uscissero per il Saturn! Lessi le recensioni, compresi che era giunto il momento di acquistarmi un bel Saturn... Iniziai a informarmi presso i negozi che vendevano console e ne localizzai uno molto vicino al mio paesello. Mi rivolsi al suddetto negozio e mi venne risposto che il Saturn costava troppo, era un bidone e loro tenevano soltanto il PSX. Pensai subito che mi trovavo a che fare con un incompetente, ma, cambiando rivenditore, ottenni la stessa risposta... Inutile dire che tutto questo ha contribuito a confondermi nuovamente le idee.
Ho quindi pensato a voi come mia unica salvezza, visto che vi ritengo la rivista più affidabile... Sperando in una pubblicazione (almeno nella Microposta!) vi ringrazio della serietà con cui esprimente le vostre idee e mediante la quale fate di CM quello che è. Distinti saluti.

Riccardo Polombo

Comprendo alla perfezione il disappunto e soprattutto la confusione che alberga nella testa di Riccardo e di tutti quelli che stanno per acquistare una console dell'ultima generazione... Quale scegliere? O meglio, quale sopravviverà più a lungo (si faccia per esempio riferimento al 3DO, prima osannato da tutti e quindi passato nel dimenticatoio). Purtroppo non posso sobbarcarmi del peso della tua decisione o di quella di altri lettori, oltretutto non saprei proprio quale sceglierei in prima persona: il PlayStation si rivela, almeno per ora, la console più dotata a livello hardware e sicuramente la più semplice da programmare, anche se il Saturn può vantare dalla sua la protezione della Sega stessa, che come tutti sanno, è notoriamente abile a produrre ottimi coin-op e relative conversioni, nonostante l'hardware Saturn sia più difficile da utilizzare in maniera efficace. In parole povere chi acquista il PSX dispone sì di una console più potente, ma rischia di non poter mai disporre di titoli come Sega Rally, Daytona USA, o per lo meno non delle versioni originali dei suddetti giochi. Sta ora a te decidere quale delle due console faccia al caso tuo... Per quel che riguarda invece lo straparlato Ultra 64 non so proprio cosa pensare... Personalmente reputo demenziale produrre oggigiorno una console che non utilizzi il CD-ROM come supporto (l'Ultra 64, come tutti saprete, dovrebbe funzionare a cartucce) e sebbene si inizi a parlare di un add-on di tipo magneto-ottico o simile la cosa continua a convincermi poco... Prima di tutto un add-on è sempre un add-on, sarebbe stato molto meglio includerlo nel progetto originale, in modo che tutti gli utenti potessero disporne subito. Se comunque ripenso al successo ottenuto da Game Boy e Super Nintendo, non posso non cercare di convincermi del contrario, ovvero che la grande N stia facendo, a modo suo, la cosa giusta... Solo il tempo potrà dare ragione o torto alla Nintendo, staremo a vedere...

BOVAS'HARDCAFE'

L'IMPORTANTE E' DICHIARARSI

Ehilà bovini flippati, come vi va? A me bene, anche se ho beccato un bel quattro in fisica perché ero distratto (assegnare un brutto voto perché uno è distratto non è LEGALE... Ti sei mai chiesto a cosa serva la voce "condotta" in una pagella? Non fatevi turlupinare come dei fessi... NdD). Comunque il motivo che mi ha spinto a scrivervi è quello di far sapere a tutti la vera natura di Alex: sfogliando un impolveratissimo libro appartenente a un mio trisavolo trovato in cantina (poveretto, era lì rannicchiato che tremava come un acciuga per il freddo) (ma da quando le acciughe tremano? NdD) ho scoperto che Alex in verità è (rullo di tamburi) un armadillo peloso antropomorfo che, dopo una botta contro una serranda di un edicola ha avuto un'illuminazione dicendo: "Perché non fare il caporedattore di una rivista sfogando i miei istinti animaleschi contro dei poveri, innocenti esseri umani? E così Fufi cambiò nome e divenne il caporedattore di una rivista chiamata Consuelo Mania, che riportava foto osé di ragazze ispaniche avvinghiate a delle console (il tutto rigorosamente vietato ai minori) (complimenti per la fantasia... Alex, lo picchi tu o ci devo pensare io? NdD)(Oggi mi sento buono: facciamo un po' per uno... NdAlex).
Dopo aver fatto luce su tutto questo vorrei gentilmente chiedervi un consiglio: io muoio dietro a una ragazza di seconda superiore (io frequento la prima), ma ho paura che dichiarandomi mi dia buca (lei è molto carina e, soprattutto più grande di me), cosa posso fare?

SG

Speciale Rivenditori

Tel. 0330/360817 Fax 0965/593245

Via Sbarre C.li, 210 (di fronte villa Guarna)
REGGIO CALABRIA

Da oggi è disponibile il listino rivenditori. *Chiamaci!!!*
Ti offriamo *C*onvenienza & *C*ortesia.

Qualche esempio...

Megadrive Pal	
Console + Pad + Alim	£ 145.900
Pad 6 tasti + Turbo	£ 19.000
Ad. Nitro 2	£ 21.500
Micro machine 2	£ 77.000
Nba Live 96	£ 83.000
Eart Worm jim 2	£ 94.900
Phantasy Star IV	£ 86.000
Vector Man	£ 69.900

Saturn Pal	
Console + Pad + Alim (ita)	£ 649.000
Virtua Figh. 2 (pal)	£ 96.900
Sega Rally (pal)	£ 96.900
Mortal Kombat 2 (pal)	£ 72.000
Virtua Cop (pal)	£ 79.900
Ray Man (pal)	£ 84.000
Clock Work 2 (pal)	£ 72.000

Playstation - (ita)	
Console + Pad + Alim	£ 579.000
Disc World ita	£ 72.500
Doom	Telefonare
Fifa 96	£ 84.000
Striker 96	£ 84.000

Ultra 64

TELEFONARE

3DO (pal)	
Console + Game + Pad (pal)	£ 475.000
Doom (pal)	£ 74.000
Space Hulk)pal)	£ 84.000
Alone in the Dark 2	£ 79.000
Po' Ed	£ 79.000
Primal Rage	£ 74.000
Star Fighter 2	£ 79.000

Supernintendo (pal)	
Console + Mario All Star	
Donkey Kong 2 (pal)	£ 99.900
Killer Instinct (pal)	£ 89.000
Mario Kart (pal)	£ 79.000

IBM CD ROM	
Exen	£ 76.000
Fatal Racing	£ 76.000
Sensible Worl Soccer	£ 68.000
PGA Golf 96	£ 84.000
Fifa 96	£ 76.000
Mortal Kombat 3	£ 76.000
Stone Keop	£ 84.000
Screamer	£ 52.000
Need	£ 84.000
Actua Soccer	£ 76.000

Prezzi al rivenditore IVA esclusa
Trasporto escluso
I marchi e i logos appartengono ai loro proprietari

INTELTRONIC

Via Fucilari,63 84014 Nocera Inf.(sa)
Tel/Fax 081-5176722 Italia

'All'inizio eravamo gli unici, adesso siamo i migliori. L'unico centro specislizzato del Sud'

Telefona:
per scoprire i prezzi e la qualità dei servizi,
per verificare la nostra rapidità nei tempi di consegna,
per usufruire di un centro di assistenza tecnica garantita.
Tutti i nomi riportati sono dei rispettivi proprietari.

Speciale Consoles:

Megadrive 2 Euro o Jap + Eccho 2	L.250.000
Megadrive 2 Euro o Jap +Mortal Com.	L.270.000
Megadrive 2 Euro o Jap + Nba Jam	L.270.000
Megadrive 2 Euro o Jap +Fever Pitch	L.300.000
Supernintendo Euro o Usa + Gioco	L.275.000
Supern. Euro o Usa +2 joypads+Gioco	L.320.000
Supern. Euro o Usa + Killer Instict	L.320.000
Supern. Euro o Usa + Art of figthing 2	L.320.000
Sega Saturn Euro o Jap+Gioco a scelta	L.945.000
Sony Playstation Euro o Jap + gioco	eccezionale

Assistenza tec. Modifica consol

Eccezionale:
Per tutto il mese di Dicembre e Gennaio avremo a sorpresa dei titoli presenti in listino in offerta. Telefona Per sapere se è quello scelto da te,potrai risparmiare L.10.000 dai prezzi di listino. Inoltre tu ed i tuoi amici se unite le vostre ordinazioni avrete uno sconto eccezionale.Incredibile ma vero.

Accessori:

Joypad 6 tasti+ full optionals MD	L.39.000
Joystick da sala bar full optionals MD	L.55.000
Universal adaptor games cdx MD	L.39.000
Trasformatore MD 1 o MD 2	L.30.000
Presa scart RGB MD 1 o MD 2	L.33.000
Joypad Full optionals SNIN	L.39.000
Joystick da sala bar Full optio. SNIN	L.55.000
Universal adaptor games CDX SNIN	L.39.000
Trasformatore 220V SNIN o SNES	L.30.000
Presa scart RGB SNIN o SNES	L:35.000
Convertitore Saturn games	L.75.000
Convertitore Saturn games cdx+option.	L.95.000
Joypad Saturn	L.65.000
Joypad saturn Full optionals	L.95.000
Convertitore PSX	telefonare
Joypad SONY PSX	telefonare

Supernintendo:

Addams Family value	L.100000
Art of figthin 2	L.113000
Killer Instict	L.113000
Batman & Robin	L.100000
Batman Forever	L.129000
Demolition Man	L.129000
Donkey Kong 2	telefonare
Doom	L.149000
Earthowork Jim 2	L.149000
Fifa Soccer'96	eccezionale
Intern.Super.deluxe	L.145000
Yzzy's Olimpic quest	L.145000
Judje Dredd	L.110000
Lethal Enf.2+Pistola	L.120000
Mario World 2	L.145000
Mickey Mania	L.65000
Megamen 7	L.110000
Megamen X 2	L.125000
Matle Warrior	L.100000
Mortal Combat 3	eccezionale
Musk the	L.145000
NBA Jam 2 T.E.	L.90000
NBA Live'96	L.139000
NHL Okey'96	L.139000
Power Ranger 2 Figther	L.145000
Power Driver	L.88000
Street Racers	L.90000
Scooby Doo	L.145000
True Lies	L.95000
Tiny Toon all stars	L.95000
Urbam Strike	L.145000
World Hero 2	L.100000

Sony Playstation:

3 x 3 Eyes, Dragon Ball z, Tekken Winning Eleven, Zeigiest, Rayman, Ridge Racers, V-Tennis, Prime Goal, Street Figther, Philisoma

Megadrive:

Alien Soldaier	L. 90000
Batman Forever	L.125000
Demolition Man	L.129000
Eecho the dolphin 2	L. 80000
Earthwhork Jim 2	L.139000
Fatal Fury 2	L. 80000
Fifa Soccer'96	eccezionale
Fever Pitch	L.100000
Yzzy's Olimpic quest	L.129000
Hero the Acrobat 2	offerta
Mortal Combat	L. 60000
Mortal Combat 2	L. 70000
Mortal Combat 3	eccezionale
NBA Jam	L. 60000
NBA Live'95	L. 90000
NBA Live'96	L.139000
NHL Okey'96	L.139000
Rise the robots	offerta
Road Rush 3	L. 90000
Samurai Shotdawn	L. 95000
Superman 2	L. 90000
Stargate	offerta

Sega Saturn:

Astal	L.129000
Clokwork Knithe 2	L.140000
Daedalus	L.129000
Golden axe the duel	L.150000
Panzer Dragon	L.130000
Race Driving	L.120000
Super Shinoby	L.135000
Street Figther R.B.	L.150000
Sega Rally	eccezionale
Virthua Figther	L. 90000
Virthua Figther Rem.	L.129000
Virthua Figther 2	eccezionale
Victory Goal	L.130000
V-Tennis	L.155000

SPECIALE RIVENDITORI: Telefonate per ricevere il nuvo listino prezzi NATALE'95 vi stupiremo ancora

Vendita per corrispondeza
Prezzi IVA inclusa. Buon Natale

Vendiamo anche: Mega cd, Game Gear - Game Boy.

INTELTRONIC IMPORT EXPORT CALL

BOVAS'HARDCAFE'

Spero (soprattutto per voi) che mi rispondiate, altrimenti vi mando a casa un paio di amici che lavorano in una discarica vicino a casa mia (un paio non bastano... NdD).

Anonimo

Direi di chiudere pietosamente un occhio sulla prima parte della missiva, che devi aver scritto dopo aver fumato un'intera foresta... Ma passiamo pure alla seconda parte, che in fondo è quella più interessante: tu vuoi un consiglio da noi Bovas, non è forse vero? Bene, allora i tuoi consiglieri ti consigliano (bel gioco di parole, non c'è che dire... NdD) di dichiararti, in fondo un dente cariato in meno ti lascia sì con un buco nella gengiva, ma evita che il dolore sia prolungato inutilmente... Ecco a te, tanto per esserti di aiuto, un dialogo esplicativo (praticamente il più clamoroso due di picche che una ragazza abbia mai dato al Paolone) (beh dai, anche i migliori sbagliano... NdP):
PAOLONE: Ciao, potrei parlarti un minuto a quattrocchi?
LEI: E va bene...
PAOLONE: Dovrei dirti una cosa molto importante!
LEI: Dai, dimmi pure...
PAOLONE: MI SONO INNAMORATO DI TE!!!!!!
LEI: Ah va bene, ma me lo dici dopo che adesso ho il compito in classe di matematica!
PAOLONE: Va bene, grazie... Scusa se ti ho disturbato...
Come vedi, nulla è così tragico... basta esserne convinti! E magari, dopo il tuo bel due di picche, un tuo amico riesce dove tu hai fallito, proprio come è successo a me dopo la clamorosa porta chiusa in faccia al Paolone... (Se vuoi ti possiamo mandare Paolone, così prima ci prova lui e gli va male, poi ci provi tu e ti va bene, così come è successo a Dave... NdAlex). Spero di esserti stato d'aiuto... E mi raccomando, facci sapere come è andata! (Paolone, secondo te ha qualche speranza? NdD) (direi proprio di no, ma non farglielo capire!!! NdP) Ah, visto che si dice che fare gli auguri porti rogna... beh, noi ti facciamo i più sentiti auguri...

PERCHÉ TRASCURIAMO IL SUPER NINTENDO?

Cari Bovas, sono un ragazzo di sedici anni e leggo la vostra rivista dal numero 25, in quanto la considero la migliore del settore. È la prima volta che vi scrivo e, in realtà, dal momento che non scrivo mai lettere, non avrei mai pensato di farlo, finché, questo pomeriggio, non ho acquistato il n.48 della vostra rivista. In parte devo dire di essere d'accordo con Davide Frangella quando nella sua lettera dice che in quest'ultimo periodo la posta sta attraversando una certa crisi: io credo che più lettere riguardanti i videogiochi e meno lettere futili (alcune a mio avviso sono veramente ridicole) potrebbero risollevare la situazione (so bene che la posta la facciamo noi lettori ed è per questo che il mio consiglio è rivolto a tutti coloro che vi scriveranno in seguito).
In ogni caso non è questo il motivo per cui ho scritto, bensì l'eccessiva premura con la quale le nuove macchine a 32 bit stanno cercando di prevaricare i "vecchi" sistemi. La mia prima console è stata un Master System 2 e solamente un anno e mezzo fa sono riuscito a mettere le mani su di un Super Nintendo. All'inizio con il 3DO non mi sono preoccupato più di tanto, e poi tutti voi, con l'uscita di Donkey Kong Country (gioco a mio avviso veramente grandioso), mi avevate assicurato che il Super Nintendo avrebbe fatto fronte ai nuovi sistemi per ancora due o tre anni. Oggi vado come al solito a controllare l'indice delle recensioni e mi rendo conto della dura realtà: solo due titoli recensiti per la mia console e addirittura uno per il Mega Drive! Mi sono sentito preso in giro.
Molte volte ho letto sulla vostra rivista di alcuni ragazzi che possiedono sia il PlayStation che il Saturn e mi chiedevo come potessero essere così fortunati. Vorrei far notare che non tutti siamo figli di Berlusconi piuttosto che di Agnelli e che molti di noi non possono permettersi di acquistare più di 3 o 4 cassette all'anno (o dovrei dire 3 o 4 console, visti i tempi che corrono?). Condivido quindi pienamente la politica della grande N, che ha deciso di posticipare l'uscita dell'Ultra 64 in modo da poter perfezionare al meglio il prodotto, così da permettere a noi utenti del Super Nintendo di poterci divertire ancora un po' (non credo comunque che la grande N lo abbia fatto per questo motivo... NdD)...
Io non acquisterò nessuno dei nuovi sistemi e penso che utilizzerò il mio SN ancora per molto tempo, spero solo che voi non lo eliminiate troppo presto dalla vostra rivista, altrimenti sarei costretto a non comprare più ConsoleMania e ciò mi dispiacerebbe. Vi pongo ora le consuete domandine:
1) Considerando che solamente l'anno scorso ho potuto giocare a Donkey Kong Country, mi conviene acquistare Donkey Kong 2?
2) Cosa ne pensate di Mortal Kombat 2 e 3 per il SN?
È la prima volta che vi scrivo ma non sarà l'ultima. A risentirci quindi!

Leo

Inizio subito con un appunto: fin dai tempi di Zzap!, quando qualcosa non corrispondeva alle esigenze di alcuni lettori, saltava sempre fuori quello che ci ricattava con frasi del tipo "o fate come dico io o non compro più la rivista" e amenità di questo genere... Inutile dire che la cosa mi dava subito sui nervi... Siete liberissimi di non acquistare ConsoleMania se non la ritenete all'altezza dei soldi spesi, ma ti prego, non cadere anche tu nel banale... Siamo stati forse noi a inventare il PSX o il Saturn e a fare in modo che queste console prendessero il posto di Super Nintendo e Mega Drive? È forse colpa nostra se le software house si sono buttate a pesce sulle nuove venute tralasciando le console meno recenti? Noi dal canto nostro cerchiamo di soddisfare le esigenze di tutti i lettori... Se la cosa ti fa comunque stare meglio, smetti pure di leggerci... (A prescindere dagli sfoghi di Dave - che in parte condivido - ti vorrei far notare come io stesso abbia sottolineato la situazione in due editoriali di fila: non è nostra la scelta di non produrre più così tanti titoli per le console a 16 bit, bensì delle software house, e per quanto questo possa dare fastidio a te, ad altri lettori o a noi, non cam-

Db-Line
RIVENDITORI
500 RIVENDITORI ADERISCONO
OGNI SETTIMANA ALLE NOSTRE OFFERTE
PLAYSTATION
SATURN
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
GAME BOY
GAME GEAR
MASTER SYSTEM
NINTENDO 8 BIT
CONTINUA IL SUCCESSO DEL DB-DAY
TELEFONACI IL 19 MARZO
30 ARTICOLI A TUA DISPOSIZIONE A PREZZI IMBATTIBILI!
TEL. 0332/768000 - FAX 0332/767244
e-mail: info@dbline.it - www.dbline.it

TROIANI VIDEOGAMES

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA - VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

Via Millesimo, 27 00168 Roma Tel. 06-35503634 Fax 06-35503634
orario dalle 09.00 all 13.00 e dalle 15.30 alle 19.30

SUPER NES

VERSIONE EUROPEA	
BLACK HAWK	69000
BOMBERMAN 2	65000
CLAYFIGHTER 2	65000
FEVER PITCH SOCCER	79000
GHOUL PATROL	65000
MARIO IS MISSING	65000
PARODIUS	65000
REN E STIMPY	69000
SAILOR MOON	65000
SUPER METROID	65000
TRUE LIES	99000
WARLOCK	99000
YOSHI SAFARI	65000
VERSIONE USA	
BUBSY 2	OFFERTA
GREAT CIRCUS MISTER	OFFERTA
SUPER TURRICAN	65000
X KALIBER	59000
VERSIONE GIAPPONESE	
ASTRO GO GO	55000
BOUNTY SWORD	179000
DER LANGRISSER	139000
DRAGON BALL Z 3	99000
DRAGON BALL Z 4	139000
DRAGON BALL Z 5	TEL.
DRAGON BALL Z 6	TEL.
DRAGON QUEST 5	179000
ELFARIA 2	109000
EYE OF BEHOLDER	45000
FEDA	65000
FORMATION SOCCER SERIE A	119000
FRONT MISSION	129000
IMPERIUM	52000
LADY STALKER	89000
MAGIC JOHNSON	52000
MARIO E WARIO	59000
MOMOTARO DENTETSU 3	149000
NOSFERATU	99000
PANIC BOMBER	135000
PRO WRESTLING 7	89000
RANMA 1\2 4	65000
ROYAL CONQUEST	52000
RUIN ARM	149000
RUSHING BEAT	49000
SAILOR MOON ANOTHER STORY	179000
SANSARA NAGA2	89000
SHILPHID	39000
SKY MISSION	53000
S.FORMATION SOCCER 2	55000
S.SOCCER 95	99000
ULTIMA GAIDEN	79000
UNDER COVER COP	89000
WONDER PROJECT J	109000
ZICO SOCCER	55000

MEGADRIVE

BALL JACKS	39000(J)
BATMAN RETURN	52000(J)
CASTELVANIA	52000(E)
CLAYFIGHTER	59000(E)
DINA BROTHER 2	53000(E)
DRAGON BALL Z	79000(J)
DYNAMITE HEADDY	65000(J)
FEVER PITCH SOCCER	79000(E)
GRAND SLAM TENNIS	54000(E)
HYBRID FRONT	54000(E)
INCREDIBLE HULK	52000(E)
INSTRUMENT OF CHAOS	39000(J)
LIGHT CRUSADER	79000(J)
LORD MONARCH	55000(J)
MEGA SWIV	54000(J)
MONSTER WORLD 4	55000(J)
NBA JAM	39000(J)
OUTRUNNERS	69000(J)
PULSEMAN	69000(J)
PUYO PUYO 2	69000(J)
QUIZ MEGA	39000(J)
ROCKET NIGHT	54000(E)
SAMURAI SPIRIT	79000(J)
SKITCHIN	49000(E)
SONIC 3	59000(J)
SPIDERMAN TV	99000(E)
STORY OF THOR	79000(J)
STREET FIGHTER 2 C.E.	59000(J)
SUBTERRANIA	65000(J)
SUPER STREET FIGHTER 2	79000(J)
TEL TEL BASEBALL	24000(J)
VIRTUA RACING	89000(J)
WARLOCK	99000(E)
WIZ N LIZ	54000(E)
WOLVERINE	99000(E)
WONDERBOY 5	45000(J)
WORLD HEROES	69000(J)
ZOMBIE	52000(E)

GAME GEAR

ADDAMS FAMILY	42000
BARE KNUCKLES 2	39000
BATMAN RETURN	45000
CHUCK ROCK 2	45000
DRACULA	39000
ECCO THE DOLPHIN	52000
ETERNAL LEGEND	35000
GUNSTAR HEROES	69000
JUNGLE BOOK	59000
LEMMING	39000
MARCO MAGIC FOOTBALL	45000
MICKEYS ULTIMATE	59000
MONSTER TRUCK WAR	59000
NBA JAM T.E.	59000
RAYEARTH 1	79000
RAYEARTH 2	89000
SAILOR MOON S	79000
SHINOBI 2	39000
SONIC SPINBALL	65000
STARGATE	55000
TERMINATOR 2	9000
TRUE LIES	OFFERTA
WWF RAW	59000

SATURN JAP

ASTAL	99000
BLAZING TORNADO	99000
FANTASTIC PINBALL	99000
GRAND CHASER	99000
POWERFULL BASEBAL	99000
RACE DRIVIN	99000
SHINOBI DEN	99000
SIDE POCKET 2	99000
STREET FIGHTER RBOF	99000
VIRTUA FIGHTER REMIX	79000

GAME BOY

ADVENTURE ISLAND 2	45000
BATMAN FOREVER	54000
BATMAN RETOURN	42000
BLASTER MASTER JR	42000
CAPTAIN TSUBASA J	79000
GALAGA E GALAXIAN	59000
HUDSON HAWK	45000
JUDGE DREDD	54000
PAC MAN	42000
PAGEMASTER	59000
QIX	42000
RAYEARTH	79000
TETRIS	42000
TURTLES 2	35000
WORLD HEROES JET	59000
WORD ZAP	35000
YU YU HAKUSHO 3	69000

SEGA CD

LINK GOLF	60000
ROBO ALESTE	29000
TERMINATOR	39000
WOLFCHILD	29000

PLAYSTATION

3 X 3 EYES	129000
EXECTOR	
129000	
HUNTER LIME 2	119000
MORTAL KOMBAT 3	119000
ZEITGEIST	129000

SI ACCETTANO PAGAMENTI CARTA SI AUREA - DINER

SERVIZIO RIVENDITORI:

DISPONIBILI I LISTINI AGGIONATI GIORNALMENTE VIA FAX.
DISPONIBILITA' VIDEOGAMES PER LE SEGUENTI CONSOLLES

SUPER NES - MEGADRIVE - PLAYSTATION - SATURN
GAMEGEAR - MASTERSYSTEM - MEGABOY

VASTO ASSORTIMENTO ACCESSORI, JOYPAD, JOYSTICKS, UNITA' RF, MODULATORI PAL, ALIMENTATORI, PRESE RGB/SCART, SCHERMI DI RICAMBIO, ECC.

CONSEGNE IN 24 ORE TRAMITE CORRIERE TNT TRACO

Tutti i nomi, i marchi e le immagini riportate appartengono ai loro legittimi proprietari Realizzazione Costa Graphic Studio Roma Tel. 06-35501038

BOVAS' HARD CAFE'

bia il fatto che se un mese ci sono solo due titoli per SNES e dieci per Saturn nella rivista ci andranno due titoli per SNES e dieci per Saturn... Mi spiace, credimi, ma più che cercare di procurarci tutti i giochi in uscita nazionale per SNES o MD non possiamo fare. Ai posteri l'ardua sentenza. NdAlex).
Riguardo ai due Donkey Kong devo ammettere che continuo a preferire il primo, i due Mortal Kombat sono delle ottime conversioni da coin-op, e meritano di essere posseduti dagli amanti del genere.

IL BHC E' PIU' UNICO CHE RARO

Trotterellanti amici di ConsoleMania, chi sta imbrattando questo foglio è il vostro lettore più figo, il fantastico, l'affascinante Tony Strauss McPain. Ora che vi siete ripresi dal consueto shock in seguito alla lettura del mio nome celeste (sbaglio, o anche i Cavalieri dello Zodiaco dicevano una cosa simile?) posso anche dirvi il motivo che mi spinge a scrivervi: vi conviene prepararvi, perché quando sarò padrone del mondo manterrò in vita solo le donne, quindi siete tutti in tempo per cambiare sesso (vi prego, quando sarò padrone del mondo avvisatemi della vostra falsa femminilità, potrebbe crearmi problemi); io vi ho avvisato. No, a parte gli scherzi (altro che scherzi, il giorno del mio avvento è sempre più vicino), vi sto scrivendo a causa di quello che ho letto nella lettera di questo Davide Frangella, lettera da poi pubblicata sul numero 48. Lui si lamenta degli argomenti trattati nel BHC, dice che le lettere sono futili e che non lo soddisfano, o almeno mi pare di capire questo dalle sue parole. Prima di tutto mi auguro che il tipo in questione sia felice di aver scoperto vita, morte e miracoli dei giochi da voi recensiti. Detto questo, vorrei far notare a tutti i lettori, che l'angolo della posta è bello perché è vario, è interessante leggere le tante lettere con tutti gli argomenti più disparati; io mi diverto a leggere le lettere "demenziali", (e visto che siamo in tema, Raffo, vai così che sei forte, ma non montarti troppo la testa) (...che poi diventi come il nostro lettore! NdP), e poi il BHC ci ha regalato lettere memorabili (fra tutte, la dolce Sasha e Dave nel ruolo di Lord SNK), se i lettori iniziassero a scrivere solamente per parlare di videogiochi in senso stretto, la stessa rivista perderebbe molto del suo fascino. Non siete d'accordo con me, cari redattori?
Se proprio vogliamo creare qualche disputa feroce, avrei qualche argomento interessante, si potrebbe parlare di quanto sono belli i manga, e di quanto facciano schifo i fumetti americani, o ancora, si potrebbe creare una bella disputa fra lettori di tifoserie opposte, ma quest'ultima mia proposta è forse un po' fuori luogo (e già che lo è! Come facciamo ad accoltellarci sulle pagine di ConsoleMania come si fa allo stadio? NdP), ma quella sull'indubbia superiorità dei manga è comunque interessante, in fondo qualche tempo fa si parlava dei gusti musicali dei lettori. Ok, ho detto la mia (non diciamo cosa NdBovas) con la certezza di aver ragione (in fondo sono sempre il lettore strafigo) (come si suol dire, l'importante nella vita è essere convinti NdBovas), e posso anche lasciarvi con la promessa di degnarvi ancora di qualche mia lettera, ma prima di lasciarvi c'è un dubbio che mi tormenta, e questo dubbio mi è venuto a causa della Microposta del già nominato numero 48: o vi sbrigate a dirmi in che bagno va Lady Oscar oppure mi viene una crisi mistica, e inizio a lanciare i miei famosi incantesimi "scatena-ninfomania" (facciamo cambio: ti rivelerò in che bagno va Lady Oscar non appena tu mi rivelerai anche solo uno di questi ultimi, va bene? NdP). Tanti saluti e fave a tutti!

Tony Strauss McPain

PS: ora ho veramente finito, la plebaglia mi può anche applaudire coi cuori colmi di gioia e letizia.

Caro il nostro megalomane, dopo un veloce consulto tra noi e il resto della redazione, siamo giunti all'unanime conclusione che del tuo paventato avvento non ce ne potrebbe fregare di meno, tant'è che abbiamo posposto questa incombenza persino all'ultima delle nostre preoccupazioni. Sarai anche il lettore strafigo, ma contro la mazza da baseball di Dave puoi davvero fare poco o niente. Comunque sia, ci fa piacere quello che hai scritto a proposito del BHC e delle sue tematiche, siamo convinti anche noi che di videogiochi se ne parli già diffusamente in tutte le altre pagine della rivista, e quindi il BHC deve servire non come "ripetizione" di concetti già espressi (magari più volte) altrove, ma come rubrica piena di spunti cui i lettori devono partecipare in massa. Continua pure a scriverci!

MICROPOSTA

Iniziamo la "posta a coriandoli" di questo mese citando la proposta di Antonio NBA Ciuffreda, che dall'alto del suo canestro ci propone di istituire un "Angolo di Lady Godiva" dove la nostra poliedrica e famosa lettrice possa rispondere a coloro che la interpelleranno. Pena, se non dovessimo farlo, una sua capatina in redazione con tanto di kit da sadico. Guarda, come ribadito poco sopra, del tuo kit da sadico non potrebbe importarci di meno, visto che la mazza di Dave e le ciabatte del Paolone non temono rivali, per quanto riguarda invece l'angolo di Lady Godiva se ne potrebbe parlare solo in un caso: che sia un servizio postale a pagamento (stile 144, voi mettete diecimila lire nella busta per ogni 10 righe che scrivete), e che la nostra percentuale sia moooolto elevata. Altrimenti, non se ne farà niente. Riccardo Colangeli va ad aggiungersi alla folta schiera di lettori che ha qualcosa da ridire sulle valutazioni a Sega Rally e a Ridge Racer Revolution: troppo alta la prima, secondo lui, e troppo bassa la seconda, cui va necessariamente aggiunta qualche allusione a presunte "simpatie" della redazione nei confronti dei giochi Sega a discapito dei titoli per PlayStation. È incredibile, ogni volta che escono delle console nuove, è sempre la stessa medesima storia: prima ci accusavate di volta in volta di "parteggiare" per il Mega Drive, poi per il Super Nintendo, e infine per il Saturn. Lo volete capire, una buona volta, che qui non si parteggia per nessuno, e che i voti assegnati sono di solito discussi e ben motivati nella recensione? Se poi un gioco per Sega raggiunge una valutazione nella grafica più alta di un titolo per PlayStation dovreste meditarci un po' su, visto che questo può significare una sola cosa: che il titolo per Saturn sfrutta meglio le potenzialità della macchina, mentre quello per la console Sony invece non lo fa (= la PlayStation può fare di più). Ci vuole davvero un genio per ficcarselo in testa? Marcello "Wind" Cavazza ripropone un argomento già dibattuto qualche mese fa, ma che suscita sempre il suo immutato interesse: il rapporto fra il costo del gettone e il tempo medio di una partita a un nuovo coin-op: "quando ero piccolo, infilavo il gettone e avevo la possibilità di capire subito i meccanismi del gioco, con le nuove produzioni, vedi i picchiaduro a incontri, mi capita di avere a disposizione personaggi potentissimi ma che non posso sfruttare". Purtroppo, caro mio, è un dato di fatto: il gettone costa oggi il triplo di ieri, e le partite durano un terzo. Possiamo di conseguenza affermare che il costo effettivo di un gettone sia aumentato di otto o nove volte. Secondo te perché le conversioni per console dei giochi da sala hanno sempre successo? AFG si lamenta di un "refuso tipografico" che secondo lui ha leso irrimediabilmente la sua immagine, ovvero del fatto che quando abbiamo pubblicato una sua missiva, l'abbiamo firmata con le lettere minuscole invece che con le maiuscole (Afg, quindi). Ora, al di là del fatto che la "colpa" ci pare veramente poca cosa, va doverosamente spiegato quanto segue: generalmente, preferiamo firmare le lettere con le minuscole per evitare problemi in fase d'impaginazione: siccome non possiamo pretendere che lui si legga tutta la posta, il nostro grafico parte sempre dal presupposto che una riga scritta con le maiuscole sia il titolo della missiva, e come tale vada inserita con un corpo più grande e colorata di rosso. Da qui l'esigenza di firmare con lettere minuscole e di inserire eventuali pseudo tra nome e cognome (Nome "PSD" Cognome) e di convertire questi ultimi in caratteri semplici (Psd). Chiaro? Bene, per questo mese è proprio tutto! Au revoir!

EX NOVO
FUTURSHOW
1° Salone Multimediale
Bologna 13/17 aprile 1996
Segreteria: Sabatini SpA • Tel. 051/765056

edimedia

GIOCHI PSX

J. BAZOOKATONE	L. 110.000	TWISTED METAL	L. 120.000	ASSAULT RIGS	L. 120.000
OFF W. INTERCEPTOR	L. 120.000	J. MADDEN 96	Telefonare	ROAD RASH	telefonare
POWER SERVE TENNIS	L. 115.000	THUNDER HAWK 2	L. 115.000	RAYMAN	L. 115.000
VIEW POINT	L. 109.000	HI OCTANE	L. 109.000	FIFA '96	L. 125.000
RIDGE RACER 2	L. 145.000	KRAZY IVAN	L. 115.000	TOSHINDEN 2	L. 145.000
JUPITER STRIKE	L. 109.000	TEKKEN 2	L. 155.000	IN THE ZONE	L. 125.000
STREET FIGHTER ALPHA	L. 145.000	THEME PARK	L. 109.000	DOOM	L. 120.000

GIOCHI SATURN

PANZER DRAGOON	L. 119.000	TOSHINDEN S	L. 128.000
SEGA RALLY	L. 138.000	BUG	L. 99.000
VIRTUA COP+GUN	L. 155.000	RAYMAN	L. 115.000
VIRTUA FIGHTER 2	L. 138.000	PARODIUS	L. 109.000
DAYTONA	L. 98.000	STREET FIGHTER ALPHA	L. 145.000

MEGA DRIVE

FIFA '96	L. 115.000	EARTHWORM JIM 2	L. 118.000
MORTAL KOMBAT 3	L. 114.000	NBA LIVE 96	L. 125.000
COOL SPOT GOES TO HOLLYWOOD	L. 110.000	SUPER STAR SOCCER 2	L. 115.000
MICROMACHINES 96	L. 115.000	LIGHT CRUSADER	L. 105.000

PLAYSTATION PAL	L. 699.000	SEGA SATURN PAL	L. 699.000
SUPERNINTENDO	L. 229.000	MEGA DRIVE	L. 199.000
GAME BOY+TETRIS	L. 124.000	PLAY STATION USA	L. 740.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL. 011/98.13.027 FAX 011/98.13.105

SERVIZIO RIVENDITORI TEL. 0541/25.4.95 FAX 0541/ 25.1.52

INTERNET -e-mail:edimedia @ iper.net ://http:www.iper.net/edimedia.it

edimedia

MAX PUBBLICIT` SNC T.06/39740473

L'ARCOBALENO

VIDEOGAMES

MANGA

Videocassette VHS dei cartoni animati Giapponesi. Disponibili sia gli originali giapponesi e inglesi, che molti doppiati in italiano. Tutte le videocassette sono leggibili sui vidoregistratori italiani.

PUZZLE BUBBLE SNES

Uno dei più gettonati coin-up disponibile su SNES ad un prezzo incredibile. Puzzle Bubble versione PAL.

£. 79.000

NEO GEO CD

NEO GEO CD COMPLETO DI DUE JOYPAD, CAVO SCART ED ALIMENTATORE. GARANZIA ITALIA.

LIRE 599.000
GIOCHI A PREZZI INCREDIBILI

PANZER DRAGON 2

Finalmente disponibile il seguito di uno dei migliori giochi del SATURN. Solamente in versione giapponese. Panzer Dragon 2

£. 150.000

DRAGON BALL Z 3

PER SUPER NINTENDO GIAPPONESE IL PICCHIADURO PIU' FAMOSO DOPO STREET FIGHTER

LIRE 110.000

SONY PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION VERSIONE PAL COMPLETA DI UN JOYPAD, CAVO SCART, CD DEMO GARANZIA SONY ITALIA. NUOVO PREZZO

GAME GEAM	
ITA - ECCO 2	45.000
ITA - F1 CHAMPIONSHIP	45.000
ITA - LION KING	45.000
ITA - MORTAL KOMBAT 2	45.000
ITA - OPERATION STARFISH	39.000
ITA - WIZARD PINBALL	39.000
MANGA	
EUR - 3X3 EYES	35.000
EUR - AKIRA	45.000
EUR - APPLESEED	35.000
EUR - CYBER CITY	29.000
EUR - GENO CYBER	25.000
EUR - GUYVER VOL. 1-12	20.000
EUR - KENSHIRO	45.000
EUR - MORTAL KOMBAT	33.000
EUR - ORGUSS 02	35.000
EUR - ROBOTECH	39.000
EUR - STAR BLAZERS	39.000
EUR - STREET FIGHTER	39.000
EUR - X MEN	20.000
EUR - LEGEND OF ARSLAN	35.000
EUR - ROBOTECH	39.000
M-DRIVE	
EUR - ALIMENTATORE MD/MD2	25.000
ITA - BATMAN & ROBIN	110.000
ITA - CAVO SCART MD/MD2	15.000
ITA - CONTROL PAD SEGA 3 TASTI	30.000
ITA - DONALD DUCK 2	120.000
ITA - FIFA 96	125.000
ITA - IMPOSSIBLE MISSION	130.000
ITA - LION KING	120.000
ITA - MADDEN 96	125.000
ITA - MEGABOMBERMAN	89.000
ITA - MICROMACHINES 96	110.000
ITA - NHL 96	125.000
ITA - PHANTASY STAR 4	120.000
EUR - PREMIER MANAGER	99.000
ITA - SOLEIL	99.000
ITA - SONIC COMPILATION	79.000

ITA - SPOT GOES TO HOLLYWOOD	120.000
ITA - SUPER STREET FIGHTER 2	120.000
ITA - TOPOLINO MANIA	65.000
ITA - VIRTUA RACING	110.000
ITA - WORMS	110.000
NEO GEO	
USA - AERO FUGHTER 2	39.000
USA - ALPHA MISSION 2	39.000
USA - BASEBALL STAR 2	39.000
USA - FOOTBALL FRENZY	39.000
USA - KING OF FIGHTER 94	39.000
USA - SAMURAI SHODOWN 3	130.000
USA - FATAL FURY REAL BOUNT	130.000
USA - STREET HOP	39.000
USA - SUPER SIDE KICK 2	39.000
USA - TRASH RALLY	39.000
USA - VIEWPOINT	39.000
USA - WINDJAMMER	39.000
SATURN	
USA - ALIEN TRILOGY	130.000
JAP - BAKU BAKU ANIMAL	99.000
JAP - CAVO SCART	30.000
USA - D&D TOWER OF DOOM	135.000
ITA - DIGITAL PINBALL	99.000
JAP - JOYPAD COMP.	50.000
ITA - JOYPAD ORIGINAL	65.000
ITA - MANSION HIDDEN SOULS	110.000
ITA - MORTAL KOMBAT 2	99.000
ITA - SIM CITY 2000	110.000
ITA - THUNDERHAWK 2	110.000
USA - VIEWPOINT	145.000
ITA - VIRTUA FIGHTER 2	130.000
ITA - BAZOOKA TONE	115.000
ITA - MEM. CARD-ACTION REPLAY	140.000
ITA - MYSTERIA REAL OF LORE	99.000
ITA - NFL QUARTERBACK	120.000
JAP - PANZER DRAGON 2	150.000
ITA - SEGA RALLY	135.000
ITA - THEME PARK	120.000
ITA - TILT	

JAP - VAMPIRE HUNTER	155.000
ITA - WING ARMS	110.000
SUPER NINTENDO	
EUR - 90 MINUTES	135.000
EUR - ACTION REPLAY 3	110.000
USA - BATMAN FOREVER	110.000
USA - BREATH OF FIRE 2	135.000
USA - CHRONOTRIGGER	170.000
ITA - DONKEY KONG 2	150.000
JAP - DRAGON BALL Z 3	110.000
USA - DUFFY DUCK	69.000
EUR - KILLER INSTINCT + CD	120.000
EUR - MADDEN 96	135.000
EUR - MARIO PAINT + MOUSE	99.000
EUR - MISSION IMPOSSIBLE	130.000
EUR - NBA 96	135.000
ITA - NHL 96	135.000
USA - PHANTOM 2040	79.000
EUR - PUZZLE BUBBLE	79.000
JAP - RANMA 1/2 4	110.000
USA - SAMURAI SHOWDOWN	89.000
USA - SECRET OF EVERMORE	125.000
ITA - SUP. STAR SOCCER DE LUXE	150.000
ITA - TETRIS & DOTT. MARIO	115.000
USA - WINTER OLYMPICS	69.000
EUR - WORL LEAGUE BASKET	69.000
SONY	
ITA - ACTUA GOLF	125.000
ITA - ACTUA SOCCER	125.000
ITA - AGILE WARRIOR FL 11X	105.000
ITA - ALIEN TRILOGY	
ITA - ALONE IN THE DARK	105.000
ITA - ASSAULT RIGS	105.000
ITA - BLAZING DRAGONS	
ITA - CHAOS CONTROL	99.000
ITA - CHESSMASTER 3D	105.000
ITA - DARK STALKER	
ITA - DEFCON 5	
ITA - DOOM	115.000
ITA - ELEVENTH HOUR	105.000

ITA - FIFA 96	125.000
ITA - GEX	
ITA - HEBEREKE POPOITO	99.000
ITA - INT. CHAMP. SOCCER	115.000
ITA - JOYPAD ASCII	75.000
ITA - JOYPAD ORIGINAL	50.000
ITA - JOYSTICK ASCII	130.000
ITA - KRAZY IVAN	110.000
ITA - LONE SOLDIER	110.000
ITA - MEMORY CARD	50.000
ITA . MODULATORE RF	50.000
ITA - MYST	
ITA - NBA IN THE ZONE	
ITA - NFL QUARTERBACK 96	105.000
ITA - NHL ICE HOCKEY	
ITA - OFF WORLD INTERCEPTOR	110.000
ITA - PANZER GENERAL	99.000
ITA - PGA TOUR GOLF	110.000
ITA - PHILOSOMA	105.000
ITA - POOL CHAMPION	105.000
ITA - POWER SERVE TENNIS	115.000
ITA - PRIME RAGE	105.000
ITA - RAVEN PROJECT	105.000
ITA - RAYMAN	120.000
JAP - RIDGE RACER REV	165.000
ITA - ROAD RASH	120.000
ITA - SHELL SHOCK	110.000
ITA - SHOCKWAVE	120.000
ITA - SPLIT REALITIES	
ITA - SPOT 3	
ITA - STARBLADE ALPHA	105.000
ITA - TEKKEN	125.000
ITA - THEME PARK	120.000
ITA - TILT	
ITA - TOTAL NBA 96	
ITA - TRUE PINBALL	120.000
ITA - TWISTED METAL	105.000
ITA - VIEWPOINT	120.000
ITA - WARHAMMER	110.000
ITA - WING COMMANDER 3	125.000

Tutti i loghi e i marchi sono dei legittimi proprietari

I prezzi possono variare senza preavviso - Prezzi IVA compresa

L'ARCOBALENO

VIDEOGAMES PER CONSOLLE E COMPUTER
PERMUTA DEGLI USATI IN NEGOZIO
VENDITA PER CORRISPONDENZA

Via Cassia, 6/c Roma Tel. 06/33.33.486

ALTEZZA PONTE MILVIO

QUEEN

SOFTWARE & GAMES

COMPUTER

SONY PlayStation Center

ESTOTE PARATI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

per ORDINI e INFORMAZIONI

telefona subito 011-3090202 (r.a.)

CONSOLE 32 BIT

THE TOP GAMES

SEGA SATURN

PlayStation

CONSOLE

CONSOLE 3DO NTSC PANASONIC FZ10 + GAME	599.000
CONSOLE GAMEBOY + TETRIS	.119.000
CONSOLE GAMEBOY + ZELDA	.139.000
CONSOLE GAMEBOY TRASPARENTE/COLORATO	.99.000
CONSOLE GAMEGEAR	.215.000
CONSOLE MEGADRIVE 2 + 1 JOYPADS	.189.000
CONSOLE NEO GEO CD + GAME	.615.000
CONSOLE SATURN (EURO) + DAYTONA	.915.000
CONSOLE SATURN (JAP)	.845.000
CONSOLE SATURN (USA)	.815.000
CONSOLE SEGA 32X (EURO)	.399.000
CONSOLE SEGA 32X (USA)	.199.000
CONSOLE SONY PLAYSTATION (EURO)	.699.000
CONSOLE SONY PLAYSTATION (EURO) + GAME	779.000
CONSOLE SONY PLAYSTATION (JAP)	.825.000
CONSOLE SONY PLAYSTATION (USA)	.815.000
CONSOLE SUPER NES SCART (USA)	.235.000
CONSOLE SUPERNINTENDO PAL	.225.000
CONSOLE SUPERNINTENDO PAL SCART	.215.000
CONSOLE VIRTUAL BOY + MARIO TETRIS	.369.900

ACCESSORI

JOYPAD 3DO LMP	.69.000
JOYPAD INFRAROSSI 3DO	.119.000
PISTOLA 3DO	.139.000
JOYSTICK FLIGHSTICK PRO 3DO	.189.000
JOYPAD JAGUAR	.55.000
JOYSTICK NEO GEO CD	.139.000
ADATTATORE A 6 GIOCATORI SATURN	.99.000
ADATTATORE UNIVERSALE SATURN	.79.000
JOYPAD SATURN SEGA	.79.000
MEMORY CARD SATURN	.109.000
JOYSTICK SATURN	.115.000
VOLANTE ARCADE RACER SATURN	.179.000
SATURN JOYPAD LMP BASIC	.49.000
SATURN JOYPAD LMP UPGRADE	.59.000
SATURN PISTOLA	.89.000
SARURN RFU ADAPTER	.39.000
SATURN STICK HORI	.109.000
PLAYSTATION STICK HORI	.109.000
PLAYSTATION MULTITAP	.89.000
PLAYSTATION RFU ADAPTER	.55.000
PLAYSTATION JOYPAD SONY	.59.000
PLAYSTATION JOYSTICK ASCII	.145.000
PLAYSTATION JOYPAD ASCII	.79.000
PLAYSTATION MEMORY CARD	.49.000
PLAYSTATION MOUSE	.69.000
MEGADRIVE JOYPAD 6 TASTI	.35.000
MEGADRIVE JOYPAD ASCII	.30.000
MEGADRIVE JOYSTICK FIGHTER 1	.39.000
MEGADRIVE JOYSTICK ASCIIWARE	.99.900
SUPERNINTENDO JOYPAD	.39.000
SUPERNINTENDO JOYPAD ASCII	.30.000
SUPERNINTENDO JOYSTICK SUPER 1	.39.000
SUPERNINTENDO JOYSTICK ASCIIWARE	.99.000
SUPERNINTENDO JOYSTICK S.ADVANTAGE	79.000
ADATTATORE 4 GIOCATORI MEGADRIVE	.65.000
ADATTATORE 4 GIOCATORI SUPERNINTENDO	.79.000
ADATTATORE UNIVERSALE MEGADRIVE MEGA KEY 1	.35.000
ADATTATORE UNIVERSALE SUPERNINTENDO 1 SLOT	.39.000
ADATTATORE UNIVERSALE SUPERNINTENDO 2 SLOT	.35.000

TUTTI I TITOLI PER SATURN, NEO-GEO CD, SONY PLAYSTATION, 3D0, JAGUAR, 32X SONO DISPONIBILI A MAGAZZINO !

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

INTERNET E-MAIL QUEEN@FILEITA.IT

QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario continuato 9:00/19:30 anche festivi

CYBERIA™

NON HAI NIENTE DA PERDERE... SE NON LA TUA VITA

Interplay™

Nei panni di Zak sarai "piacevolmente convinto" a eseguire una missione per FWA (Free World Alliance). Obiettivo: Cyberia, la pericolosa base di ricerca in Siberia dove è nascosto il TF-22 che dovrai prelevare.

- **11 velocissime sezioni arcade**
- **animazioni, effetti sonori e resa digitalizzata dei personaggi**

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)